SNK公認 1999年3月1日発行(毎月1回・1日発行) 第5巻第3号/通巻46号 平成10年6月1日第三種郵便物認可
[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

月刊 ネオジオフリーク
NEO・GEO FREAK

1999 3月号 590yen 芸文社



特別付録
餓狼伝説 WILD AMBITION スペシャルポスター

餓狼伝説 WILD AMBITION
全キャラ必殺技解析

全キャラ対CPU戦攻略
幕末浪漫 第二幕 月華の剣士
～月に咲く華、散りゆく花～

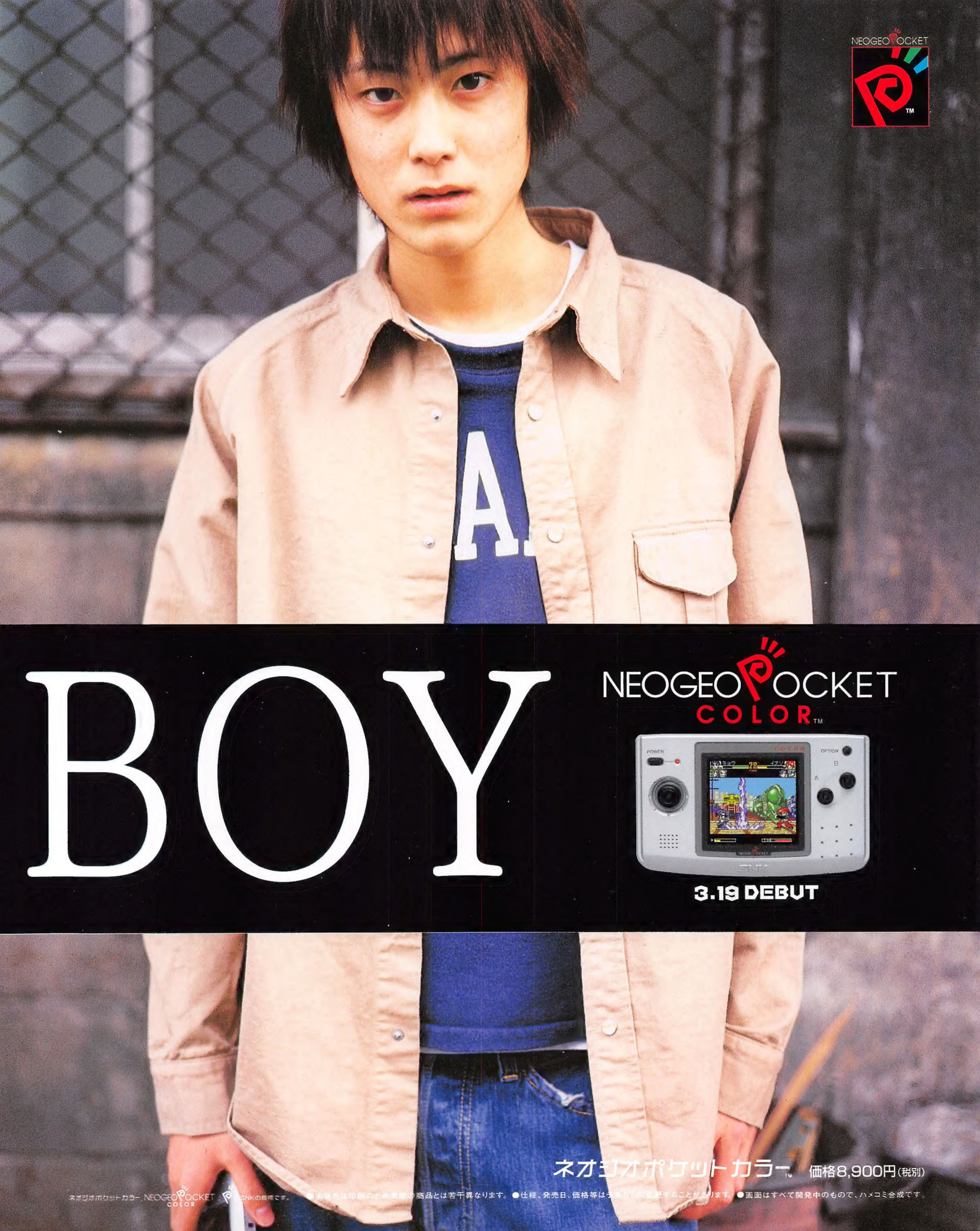
特集 ネオジオポケットカラー

連載コミック
KOF炎の不条理劇場 by 藤井みほな

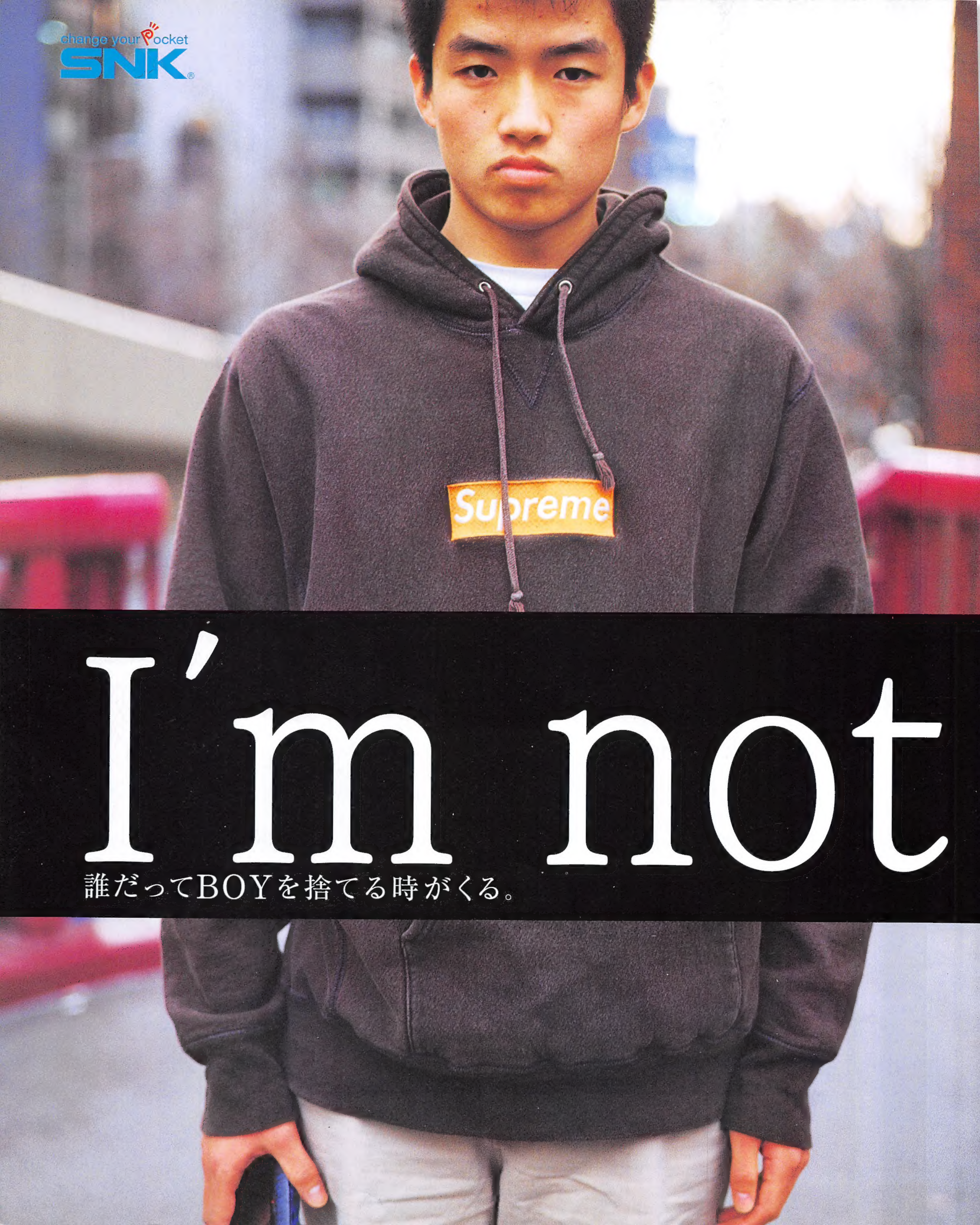
SNK宣伝課 中村はんの
"今日もタルいわ" by RURU

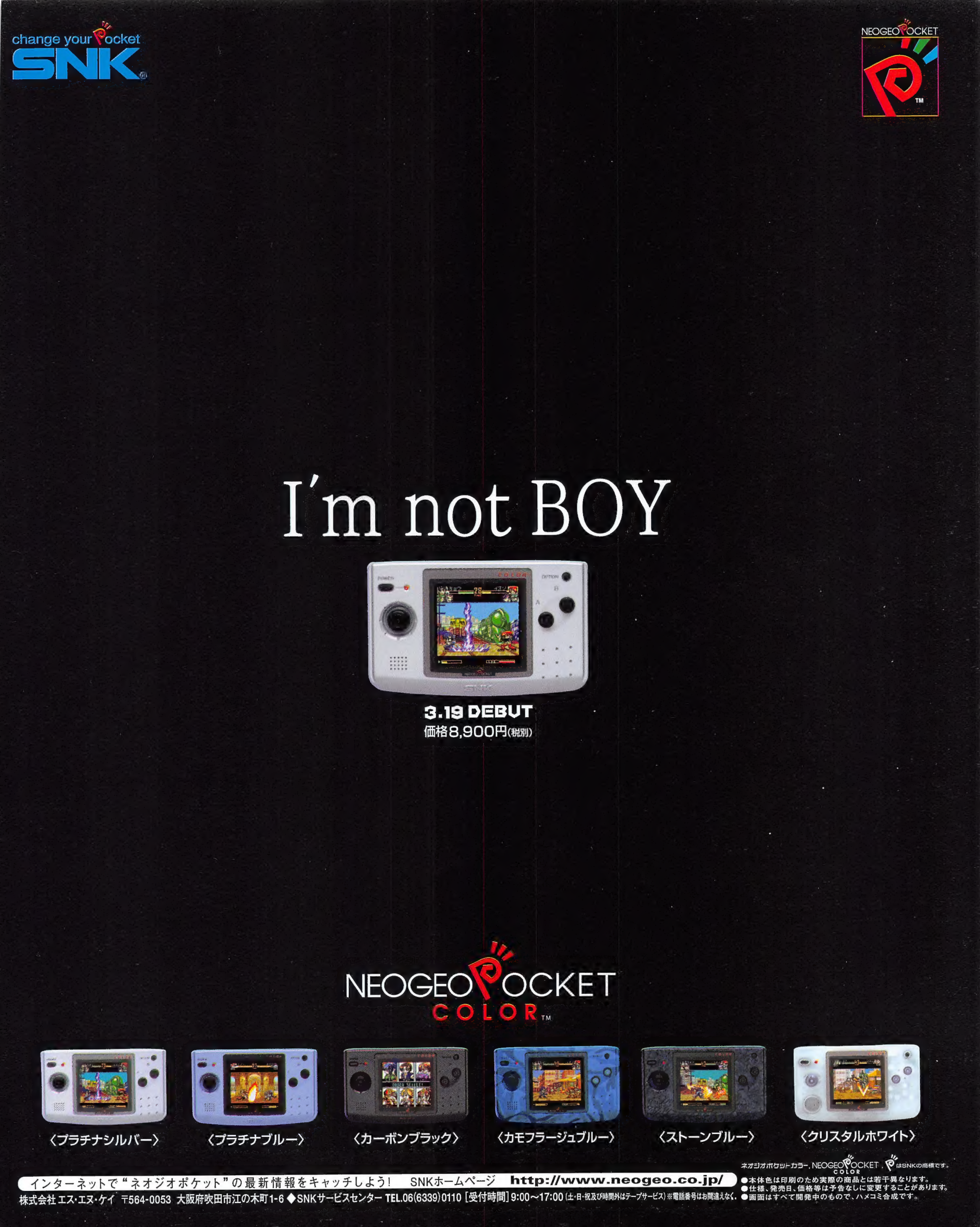
生駒治美&神谷けいこの
"ねおちゅぴ通信"

声優連載コラム
生駒治美/安井邦彦



BOY
NEOGEO POCKET COLOR™
3.19 DEBUT
ネオジオポケットカラー™ 価格8,900円(税別)
●画面はすべて開発中のもので、ハメコミ合成です。


change your Pocket
SNK
Supreme
I'm not
誰だってBOYを捨てる時がくる。


change your Pocket
SNK
NEOGEO POCKET
I'm not BOY
3.19 DEBUT
価格8,900円(税別)
NEOGEO POCKET
COLOR
〈プラチナシルバー〉
〈プラチナブルー〉
〈カーボンブラック〉
〈カモフラージュブルー〉
〈ストーンブルー〉
〈クリスタルホワイト〉
インターネットで“ネオジオポケット”の最新情報をキャッチしよう! SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp/
株式会社 エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKサービスセンター TEL.06(6339)0110 [受付時間] 9:00〜17:00 (土・日・祝及び時間外はテープサービス) ※電話番号はお間違えなく。
ネオジオポケットカラー、NEOGEO POCKET COLOR、はSNKの商標です。
●本体色は印刷のため実際の商品とは若干異なります。
●仕様、発売日、価格等は予告なしに変更することがあります。
●画面はすべて開発中のもので、ハメコミ合成です。

CONTENTS

NEO·GEO FREAK 3月号

★=プレゼントのあるページを表しています
★=賞品制度を導入している投稿ページを表しています

表紙●餓狼伝説　WILD AMBITION
イラスト●森気楼（SNK）©SNK 1999
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）

発売日決定!!
NEOGEO POCKET COLOR™ 特集!!

**ネオジオポケット発表の時から噂されていたネオジオポケットカラーの発売日が決定したぞ!
それにともないハードの写真を入手!! パワーアップしたその内容を、どどーんと紹介しちゃうぞ!!**

ネオジオポケットカラー本体スペック

製品名
●ネオジオポケットカラー
基本性能

●CPU	16ビット
●液晶	専用反射型カラーTFT 160×152ドット サイズ：45㎜×48㎜
●システムソフトウェア	世界時計 カレンダー 星占い アラーム機能 疑似カラー対応
●同時発色数	146色
●使用電源	単3電池2本使用
●連続動作時間	約40時間(アルカリ電池使用時)

寸法
●130㎜(幅)×80㎜(奥行き)×30.5㎜(高さ)
重量
●約145g（電池込 約195g）
外部端子

●通信	有線通信ケーブル用5ピンコネクター 無線通信ユニット
●音声	ステレオヘッドフォン端子
●電源	ACアダプター端子

発売日
●1999年3月19日（金）発売予定
発売価格
●予価8,900円





カラーになっての変更点

このカラー画面は、高速処理能力を有する16ビットCPUを搭載し、4096色中、146色の同時表示が可能となっているので、写真を見てもらえればおわかりの通り、とにかく発色がキレイなのだ。

そして、ただ画面がカラーになっただけではない。

液晶画面の大きさも従来のものよりも少し大きめな45㎜×48㎜になったり、約20時間だった連続動作時間がその倍の約40時間になり、より長くプレイできるようになったりとパワーアップしているのだ。もちろん、ネオジオポケットと同様、アクション系のゲームにはもってこいの「ぐりぐりレバー」や、カレンダー・世界時計・アラーム設定・ほしうらないなどの「ポケットメニュー」機能も搭載されている。

またネオジオポケットカラーでも、今までのネオジオポケット専用のソフトで遊ぶことができるぞ。この場合、疑似カラーでゲームを楽しむことができるのだ。

本体のカラーバリエーションは全部で6種類。ネオジオ・ポケットでもあったカーボンブラック、プラチナブルー、プラチナシルバー、カモフラージュブルー、クリスタルホワイトに、新たにストーンブルーが加わった。

NEOGEO POCKET COLOR 発売予定タイトル一覧

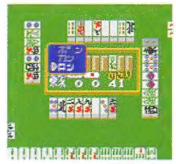
タイトル名	メーカー	ジャンル	発売予定	価格	容量	対応
キング・オブ・ファイターズR−2	SNK	格闘	3月19日予定	予価4,800円	16M	DC
ベースボールスターズ　カラーVer（仮）	SNK	スポーツ	3月19日予定	未定	8M	−−
通信4人打ち　どこでも麻雀	ADK	ボード	3月19日予定	未定	4M	無線
将棋の達人　カラーVer（仮）	ADK	ボード	3月19日予定	未定	4M	無線
ザ・プロ野球（仮）	ADK	スポーツ	3月19日予定	未定	16M	−−
ポケットテニス2（仮）	夢工房	スポーツ	3月19日予定	未定	4M	−−
つなげてポンッ！2（仮）	夢工房	パズル	3月19日予定	未定	4M	−−
ネオ・ドラゴンズワイルド（仮）	ダイナ	ボード	3月19日予定	未定	−−	−−
ネオ・チェリーマスター カラーVer（仮）	ダイナ	ボード	3月19日予定	未定	−−	−−
ネオ・21（仮）	ダイナ	ボード	3月19日予定	未定	−−	−−
ネオ・ダービーチャンプ（仮）	ダイナ	競馬予想	3月19日予定	未定	−−	−−
ネオ・ミステリーボーナス（仮）	ダイナ	ボード	3月19日予定	未定	−−	−−
ネオ・バカラ（仮）	ダイナ	ボード	3月19日予定	未定	−−	−−
DIVE ALERT	サクノス	シミュレーション	3月19日予定	未定	−−	無線
パズルボブル　ミニ	タイトー／SNK	パズル	3月19日予定	未定	−−	−−
サムライスピリッツ！2	SNK	格闘	4月予定	未定	−−	−−
メタルスラッグ・ファーストミッション（仮）	SNK	アクション	4月予定	未定	−−	−−
餓狼伝説 FIRST CONTACT	SNK	格闘	4月予定	未定	16M	−−
ザ・メジャーリーグ（仮）	ADK	スポーツ	4月予定	未定	−−	−−
バイオモーター・ユニトロン	夢工房	RPG	4月予定	未定	8M	−−
ネオジオカップ'98　プラス	SNK	スポーツ	5月予定	未定	8M	−−
ビックトーナメントゴルフ（仮）	SNK	スポーツ	5月予定	未定	−−	−−
クラッシュローラー・ポケット	ADK	アクション	5月予定	未定	−−	−−
ぷよぷよ（仮）	セガ／SNK	パズル	5月予定	未定	−−	−−
上海（仮）	SNK	パズル	6月予定	未定	−−	−−
ザ・高校野球	ADK	スポーツ	7月予定	未定	−−	−−
ポケット・フィッシング（仮）	ADK	スポーツ	7月予定	未定	−−	無線
マジカルドロップ・ポケット（仮）	データイースト	パズル	7月予定	未定	−−	−−
クールボーダーズ（仮）	ウェップシステム	スポーツ	7月予定	未定	−−	DC
幕末浪漫　月華の剣士（仮）	SNK	格闘	8月予定	未定	−−	−−
ハイパー・ギャルズ麻雀	ADK	ボード	8月予定	未定	−−	無線
卒業写真（仮）	ADK	恋愛SLG	8月予定	未定	−−	無線
DIGITAL PRIMATE（仮）	SNK	RPG	9月予定	未定	−−	−−
対戦ビリヤード・ブレイクショット	ADK	スポーツ	未定	未定	−−	無線
ワールドヒーローズ・ポケット	ADK	格闘	未定	未定	−−	−−
めろんちゃんの成長日記2	ADK	育成SLG	未定	未定	−−	無線
バトルロイヤル（仮）	ADK	シミュレーション	未定	未定	−−	無線
ロックマン・ポケット（仮）	カプコン	アクション	未定	未定	−−	−−
モータルコンバット（仮）	アタリゲームズCORP	格闘	未定	未定	−−	−−
NFL BLITZ（仮）	アタリゲームズCORP	スポーツ	未定	未定	−−	−−
NBA HANGTIME（仮）	アタリゲームズCORP	スポーツ	未定	未定	−−	−−

同時発売のソフトは15タイトル

気になるのは発売予定のソフトとパートナー企業。

現在のところパートナー企業として発表されているのは、アタリゲームズ・コーポレーション、アルゼ株式会社、株式会社亜土電子工業、株式会社エーディーケイ、株式会社ウェップシステム、株式会社カプコン、株式会社キッド、株式会社ザウルス、株式会社サクノス、株式会社ジャパンヴィステック、株式会社タイトー、株式会社ダイナ、データイースト株式会社、株式会社ビスコ、ボスコミュニケーションズ株式会社、株式会社夢工房（50音順）など、全部で16社。そして、ライセンス協力メーカーとして株式会社セガ・エンタープライゼスの名前もあがっている。

現在は発表されていないが、まだまだこれからパートナー企業が増えてくるとの噂も…。とりあえず、情報が入り次第お知らせしていくので今後の情報を待っててね。





本体と同時発売のソフトは15タイトル。ネオジオポケットで発売されていたソフトのカラー版も含まれているが、まったくの新作も登場するぞ。

これらソフトに関する詳しい情報は、120ページからのコンシューマインフォメーションを参照して欲しい。くわしい画面写真なども掲載しているので、要チェックだ！

ワイヤレスコミュニケーションユニット（仮称）

発売日：1999年3月19日予定　価格：未定



これはネオジオポケットに接続して、無線を使っての通信がおこなえるもの。

ワイヤレスは無方向性なので、今までのようにケーブルにしばられることなく、電波の届く範囲なら自由に通信することができるのだ。

しかも、ケーブルをつないでの通信では1対1の対戦しかできなかったわけだが、これは電波を使っての通信となるので、多人数での対戦も可能となるぞ。つまり、麻雀、ポーカーなどのカードゲームやボードゲームといったみんなで遊べるものも楽しめるということになるのだ。

その他にも、通信ならではのデータの交換などもできるらしいぞ。この機能を使ったRPGや育成シミュレーションなどのゲームも発売されていく予定になっているので、今後の情報をお楽しみに。






俺たちの技を見せてやるぜっ!!

餓狼伝説 WILD AMBITION



SNK	
業務用HN64	発売中／128,000
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
SS	—
PS	—
格闘アクション	

さあ、今月はいよいよ攻略開始だ！
格闘ゲームにおいて技は基本。
その特徴をより詳しく知ることで、勝利への道が近づく。
まずは、技の性能を頭に叩きこんでおこう。
システム解析、対人戦講座もついて、戦闘準備はバッチリだ！

システム解析／DSP－たろりん

基本システム解析

●ヒートゲージ

パワーゲージと気絶耐久値を兼ねたもの。技を相手に当てたり必殺技を出すとたまっていき、相手の攻撃を食らうと減っていく（ガードした場合は少しだけたまる）。そして、ゲージがなくなると気絶してしまうのだ。

ゲージには青い部分と赤い部分があり、青い部分の満たんが基本値となる。ラウンド終了時でゲージが減っていても、次のラウンド開始時に基本値に戻る。ラウンド終了時に基本値より多かった時（赤い部分がある時）は、次のラウンドまで持ち越せる。また、気絶すると、基本値が少し多くなるぞ（1回だけ）。

ゲージは、時間とともに基本値に戻ろうとする性質がある。基本値より少ない時は少しずつ増え、逆に多い時は減っていくのだ。ただし、ゲージがMAXになった時だけは、何らかの行動でゲージを消費するまでずっとMAXのままだ（相手の攻撃を食らっても減らないぞ）。

●ヒートブロウ

ヒートゲージがMAXの時に使用可能。①出がかりに無敵時間がある、②ガード不能、③ヒットすると相手が気絶する、という特徴がある。この気絶は回復不能なので、連続技の絶好のチャンス。

通常技や必殺技をキャンセルして出せる他、相手の攻撃を地上で食らった時の食らいモーションをキャンセルして出すこともできる（投げ、超必殺技、オーバードライブパワーなどを食らった時には出せない）。かためからの奇襲、割りこみ、連続技からの脱出など、攻撃にも防御にも使える重要なシステムだ。相手のヒートブロウをヒートブロウで返す攻防は特に重要だぞ。



最重要システム、ヒートブロウ。出がかりの無敵時間を活かそう

●オーバードライブパワー

これもヒートゲージがMAXの時に使用可能。いわゆる潜在能力だが、今回は体力ゲージに関係なく出せる。

ヒートブロウにもいえることだが、ヒートゲージを大量に消費してしまうため、当たらなかった時はいきなり気絶寸前の大ピンチとなる。使うタイミングはよく考えよう。

●カウンターアタック

いわゆるガードキャンセル。発生が遅いため、ジャンプ攻撃やしゃがみAをガードした時に出してもガードされてしまうことが多いので注意。

ヒートゲージが一定量以上（3／4ぐらい）ある時にしか使えない。しかも、使うとゲージを大量に消費してしまうので、気軽には頼れない。



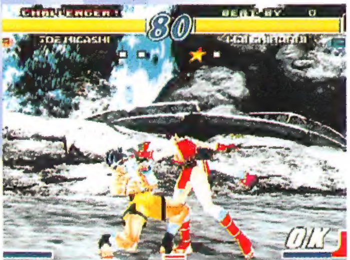
ゲージの消費量とダメージを考えると、使わない方がいいかも

●ガードデストロイド&ガードインパクト

相手の攻撃をガードし続けているとガード耐久値が減っていく。そして、0になるとガードデストロイドとなり、スキが生じてしまう。ガード耐久値が残り少なくなるとガードポーズが変化するので、そうなったらガードデストロイドが起きる前に反撃したい。ガード耐久値は時間とともに少しずつ回復するぞ。

ガードインパクトは、相手の攻撃をガードした直後に➡➡と入力することで出すことができる。成功すると相手を押し返して、大きく間合いを離すことができる。必殺技をガードした時に入力すると、けずりダメージを受けなくなるという特徴もある。しかし、入力タイミングがシビアで、狙って出すのはかなり難しい。無理して使う必要はないだろう。一応、先に➡を入力してから相手の攻撃をガードし、直後に2度目の➡を入力すると出しやすい。

ガードインパクトを使うとガード耐久値を大幅に消費してしまう。耐久値が残り少ない時（ガードポーズが変化した状態）は、ガードインパクトは使用不可能となる。



相手の攻撃をガードし続けると、このようにポーズが変化し…



そのままだとガードデストロイド。無防備になってしまうのだ



ガードインパクト。密着からでもこんなに間合いを離せるけど…

※記事中のコマンドはすべて自キャラが右向き時のものです。

はみだし情報

左の写真を見てくれたら分かる通り、あのギースさんが隠しキャラとして使用できることが急に判明したのの〜ん！ ギースさんの使い方はとっても簡単ぽいさ。いつものキャラ選択画面でカーソルをビリーくんに合わせて、そこからレバーを右に1回入力して、あとはそのまま決定するだけなの。ね、簡単でしょ♡ 袴姿がダンディな彼をぜひ使ってあげてね〜♡

●挑発

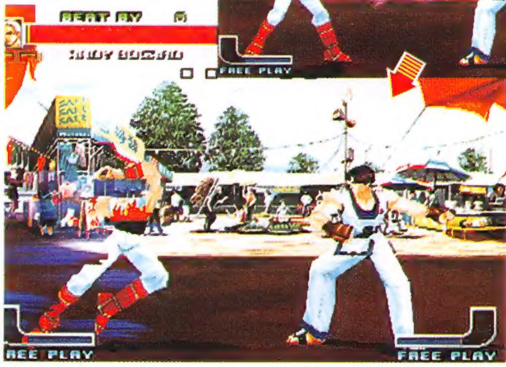
挑発中はヒートゲージが少しずつたまっていく。体力が半分以下になると挑発ポーズが変化し、ヒートゲージの増加量もアップするぞ。技を出したり移動したりすればすぐにキャンセルできるのも特徴。

●相打ち

威力大攻撃、特殊技、必殺技どうしが同時にぶつかると、キャラが弾きあうことがある（お互いダメージなし）。この時はどちらもよろけ状態になるのだが、必殺技でよろけをキャンセルすることが可能。相手がよろけたままならヒットするし、お互いに必殺技を出した場合も先に出した方が有利なので、素早く反応したいところ。ちなみに、空中で相打ちになった場合は必殺技も出せず、よろけ終了まで完全に操作不能。



同時に技がぶつかると弾ける。ジャンプ攻撃と対空技でも起こる



弾けたあとのよろけは必殺技でキャンセル可。突進技を出そう

●軸ずらし&回りこみ

軸ずらしは、Dで画面奥へ、⬇＋Dで手前に移動する。タイミングよく移動すれば相手の技を回避することができるが、終わり際にはスキがあるので、回避に成功しても相手の技の硬直に反撃するのは難しいし、スキに攻撃を食らう可能性もある。ヒートブロウやコンビネーションを回避するのに使うといい。

回りこみは、投げ間合いで➡＋Dと入力すると相手の背後を取るというもので、投げの一種と考えてもらってかまわない。回りこんだあとは、相手より少しだけ早く動くことができ、立ちAやしゃがみAのヒットが確定となる。

●投げ回避

通常投げやコマンド投げを食らった時に、相手の投げ技のコマンドの最後のレバー方向＋同じボタン（➡⬅＋Cの投げ技ならば⬅＋C）を入力すると、投げから抜けることができる。回りこみも➡＋Dで抜けられるぞ。背後投げ、必殺技の投げは抜けられない。

入力するタイミングにより、抜け方が2種類あるぞ。投げられた直後に入力するとノーダメージで抜けられるが、やや遅れて入力した場合は少しダメージを受けてしまうのだ（一部、抜けタイミングが1つしかない投げ技もある）。



投げ回避のタイミングは2つある。素早く抜ければダメージなし

●ダウン攻撃&受け身

ダウン攻撃は、相手がダウンしている時に⬊＋Cで出る。

受け身はダウン技を食らった時に、地面に落ちる直前にDを押すと取れる。ダウン攻撃を食らわなくなるというメリットがあるが、終わり際には一瞬スキがあるので注意。



受け身にはスキがある。こんな状況で取るのは危険だぞ

●超必殺技

体力ゲージが半分以下の時に出せる。ヒートゲージは関係ないことに気をつけよう。

●コンビネーション

ボタンを決められた順に押すことでくり出せる、餓狼シリーズではもはやおなじみのシステム。ここでは全キャラ共通の基本ルートについて解説しよう。

〇A・Bから：①C…Bからつながる。当たると相手は軽くふっ飛ぶが、追い打ちは入らない。②⬊＋C…Bからつながらないが、中段。ヒットすると相手を浮かせることができる。キャンセル可。③⬇＋C…下段。これもつながらないが、キャンセル可。

〇しゃがみA・しゃがみBから：①C…中段でキャンセルは不可だが、しゃがみガードしている相手に当たるとよろけさせることができる。②⬇＋C…下段でダウン技、キャンセル可。①②どちらもしゃがみBからつながらない。

〇C・C・C：2段目はキャンセル可。基本的に3段目まで連続技になるが、ライデンとつぐみは連続ヒットしない。

●カウンターヒット

相手の技の出がかりにこちらの技がヒットするとカウンターヒットとなる。与えるダメージがアップする他、相手の食らい硬直も長くなるので、普通はつながらない連続技が可能になるぞ。

技によっては、カウンターヒットすると相手を浮かせたり、よろけさせる性質を持っていることもあるのだ。



DOKUGIRIがカウンターヒットするとよろけてしまうのだ

●クイックダッシュ&体当たり攻撃

レバーを➡➡（レバー入りっぱなし）と入力するとダッシュするわけだが、2回目の➡を短く入力すると、滑るように少しだけ移動するクイックダッシュとなる。

クイックダッシュ中にA、B、Cのいずれかのボタンを押すと体当たり攻撃を出すことができる。この技はキャンセル可能で、カウンターヒットすると相手をよろけさせることができる。

注意点。ダッシュで少しだけ移動してから通常技を出そうとすると、体当たり攻撃に化けやすいのだ。しかし、ダッシュ中にレバーを⬊に入れると、ダッシュをキャンセルして自由に技を出せるようになるぞ（通常投げももちろん出せる）。

短距離ダッシュは➡➡⬊というコマンド、と覚えてしまおう。立ちAや回りこみなどは、ダッシュからレバーを➡に入れたままボタンを押せば出せるけどね。

●小ジャンプ

通常ジャンプに比べて滞空時間が極端に短く、攻めこむ手段として使えそうに思えるが、小ジャンプの着地には大きな硬直時間がある（ジャンプ攻撃を出す、出さないにかかわらず）。小ジャンプ攻撃から連続技を狙うのは非常に難しいし（着地寸前で出してカウンターヒットすれば多少つながりやすくなるが、実戦ではまず不可能）、着地時に相手と密着してしまうと、硬直に投げを食らってしまう。

といっても、まったく使えないというわけでもない。相手の下段技をかわしながら攻撃できる中段技、と考えるといいだろう。

●空中ガード

ジャンプ攻撃、飛び道具などが空中ガードできる。前ジャンプや小ジャンプ中にもガードできるのが特徴。ただし、ジャンプ直後と着地寸前ではガードできないぞ。

テリー・ボガード

解析／ヒデ本条



パワーチャージのカウンターヒット後にはトリプルゲイザーが!

技解析

通常技＆特殊技

しゃがみC…リーチが長く、ヒットすればダウンを奪える。キャンセル可能。

チャージキック…出がそこそこ早く、リーチも長い中段技。ガードされても反撃を受けることはない。しゃがんでいる相手にヒットさせると相手をよろけさせることができるので、そこへ連続技を決めることが可能だ。

A・B・B…上段、上段、中段のコンビネーション。ガードされた時のスキは大きいが、技の出がとにかく早い。

A・B・⬇+C…上段、上段、下段のコンビネーション。A・Bからの⬇+Cは連続ヒットはしないが、キャンセルが可能。A・B・Bのコンビネーションとチャージキックにまぜて使うことで、かなりの効果が期待できる。



クアァーッ!! この出の早さは驚異的。でもスキも大きい

必殺技

バーンナックル

技の発生が早く、A・B、強攻撃から連続技になる。ガードされてもスキが少なく、投げ以外で反撃されることはまずない。

強は技の発生が遅く、スキも大きい。でも威力は高いぞ。



姿勢が正しいが、技の性能はいいぞ

ライジングタックル

下段判定の足払いを放ったあと、斜め上に向かって上昇していく対空技。下段足払い中は完全無敵なので、信頼して使っていける。相手のコンビネーションへの割りこみにも使っていけるぞ。

クラックシュート

A・B、強攻撃から連続技にすることができる。ガードされると立ちAなどの出の早い技で反撃されてしまう。判定が上方向にも強いので、跳びこみ防止などに適度に使っていくのがいいだろう。ちなみにこの技は、ヒットしてもこちらが不利になる。



技のスピードがとにかく早い。使わない手はないぞ



対空性能は文句なし。空高く舞い上がってます

技コマンド表

●投げ技	
バスタースルー	➡+C
ネックハンギングクラッシャー	背後で➡+C
●コマンド投げ	
バックスピンアタック	➡⬅+C
ネックブリーカードロップ	ダッシュ中AB
●特殊技	
バックスピンキック	➡+B
チャージキック	➡➡+C
ジャンピングニーキック	↘+B
パワーダンク	ジャンピングニーキック中C
ファイヤーキック	⬅+C
●必殺技	
バーンナックル	⬇↙⬅+AorC
ライジングタックル	⬇ため⬆+A
クラックシュート	⬇↙⬅+B
パワーウェイブ	⬇↘➡+A
ラウンドウェイブ	⬇↘➡+C（ボタン押しっぱなしでため可）
パワーチャージ	⬅↘+A
●超必殺技	
パワーゲイザー	⬇↙⬅↙➡+BC
●オーバードライブパワー	
トリプルゲイザー	⬇↙⬅↙➡+C
ヒートアップゲイザー	➡⬅↙⬇↘+C

対人戦講座

チャージキック、A・B・⬇+Cなどで2択攻撃を仕かけながら、ガンガンパワーチャージを出していくのが基本戦法。パワーチャージをガードされてしまった時はこちらが不利なので、ゴリ押しはせず少し様子を見るようにしよう。しゃがみA・B、しゃがみCなどから遅めにキャンセルしてパワーチャージを出し、カウンターヒットを狙うのもいい。

対空、跳びこみ防止を兼ねたクラックシュートを適度に使いつつ、常にライジングタックルのためを作り、相手の跳びこみなどを返していくのも重要だぞ。



しゃがんでいる相手にヒットするとよろける。連続技確定



A・B・⬇+C。⬇+Cがヒットしたら必殺技につなげ!!

餓狼伝説 WILD AMBITION™

パワーウェイブ

前方に地を這う飛び道具を放つ技。射程距離がついてしまったが、充分遠くまで飛んでいくので気にする必要はない。撃つ前後にスキがあり、いまいち使いづらい。遠距離からの牽制に使うとよいだろう。

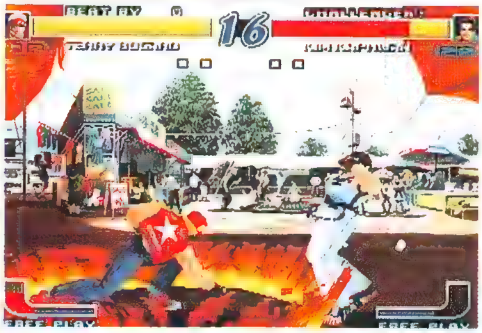


おなじみの飛び道具。遠距離からの牽制に使うぐらいかな

ラウンドウェイブ

地面に叩きつけた拳のまわりに衝撃波を発生させる技。ヒットすると相手はよろけ状態になる。コマンド入力後、Cボタンを押しっぱなしにすることでパワーをためることができる。パワーをためると衝撃波が大きくなり、ヒット時の相手のよろけ時間も長くなる。

最大までためるとここまで攻撃範囲が広くなるぞ



パワーチャージ

前方に素早いタックルをくり出す技。ガードされても反撃を受けることはほとんどなく、A・B、強攻撃からキャンセルして出せば連続技になるという優れ技だ。そして、この技最大の特徴は、カウンターヒットした時のみ必殺技でキャンセルをかけられるというところ。バーンナックル、クラックシュートはもちろんのこと、最速でキャンセルすればトリプルゲイザーも連続技にすることができるのだ。この技を出す時は、常にキャンセルして出す必殺技のコマンドを入力しておくようにしよう。オススメは強バーンナックルだ。

パワーチャージがカウンターヒットしたら…





すかさず必殺技を決める!! けっこう減るんだこれが

超必殺技

パワーゲイザー

地面に叩きつけた拳から気の柱を発生させる技。発生が遅いので、連続技にすることはできない。先読み対空か、ヒートブロウを決めたあとに使おう。


ヒートブロウを決めたあとに入れるのが無難

オーバードライブパワー

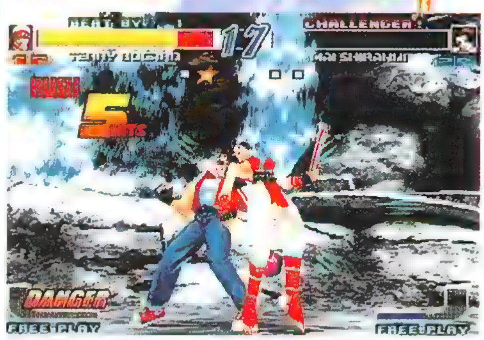
トリプルゲイザー

パワーゲイザーを3発連続で放つ技。出がかりに無敵時間があるものの、これまた技の発生が遅いので、地上では連続技にならない。

しかし、パワーチャージのカウンターヒット後に連続技にすることができるので、狙う機会は多そう。

ヒートアップゲイザー

ボディーブロウを決めたあと、アッパーで相手を浮かせ、浮いた相手にパワーゲイザーを決めるというもの。強攻撃から連続技にすることができる。しかし、連続技以外の使いどころが難しいかも。



強攻撃から連続技になるので使う機会は多いぞ

コンビネーション表

つながる →　つながらない →（オレンジ）

基本コンビネーション

- A → B → C
- A → B →（つながらない） ↓+C
- A → B →（つながらない） ↘+C
- ↓+A → ↓+B →（つながらない） ↓+C
- ↓+A → ↓+B →（つながらない） C
- C → C → C

専用コンビネーション

- A → C
- B → B
- ↓+A → ↓+C
- ↓+B → ↓+C
- A → →+C → C
- A → B → B
- A →（つながらない） ↓+C

アンディ・ボガード

B・B・Cのコンビネーションが強力！ しかもキャンセル可能だ！

解析／修羅騎士　鷹



技解析

通常技&特殊技

しゃがみC。アンディにしてはリーチの長い技。先端が当たるように使おう。

コンビネーションではB・B・Cが優秀。1段目の発生がそこそこ早く、遠くなければ1段目が当たると最後のCまで連続ヒットし、キャンセルもきくので必殺技も決まるのだ（斬影拳が安定）。また、最後をガードされても反撃を受けにくい。

立ちA×5。4段目までならBやCへ派生する。もちろん連続ヒットするよ。

次は特殊技。浴びせ蹴りは近い位置でガードされると投げなどで反撃を受けてしまうが、先端を当てるようにすれば反撃を受けることはないぞ。また、回転袈裟蹴りと逆回し蹴りにもいえることなのだが、攻撃判定が出る前なら必殺技やフェイント動作でキャンセルすることが可能だ。

回転袈裟蹴り。いわゆる中段攻撃。しゃがんだ相手にヒットするとよろけるので、追撃することが可能。しかし、出は遅いので、まず食らってくれないだろう。

アンディのヒートブロウはリーチが短いので、離れた位置からではまず当たってくれないだろう。攻めこみの際は斬影拳や飛翔拳からキャンセルして出していく戦法があるが、見切られやすいので多用は禁物。割りこみや相手のヒートブロウ対策として使っていくのが安定しそうだ。

➡＋Dの回りこみのあとは、A・B⬇キャンセル斬影拳や、しゃがみA・しゃがみB⬇キャンセル昇龍弾が安定。

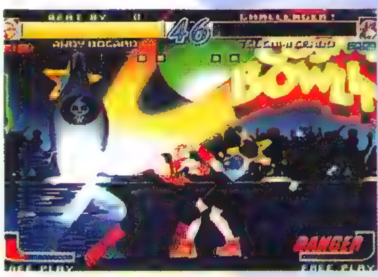


浴びせ蹴りは、先端を当てるようにすれば反撃は受けないのら～

必殺技

斬影拳

お馴染みの、高速で突っこんでいく突進技。発生がそこそこ早いので、A・BやB・Bのコンビネーションから連続技に組みこむことができる。また威力も大きいので、連続技の時はもちろん、反撃できる時にも積極的に使っていくといいだろう。しかし、ガードされると手痛い反撃を食らってしまうので注意が必要だ。



奇襲や移動手段ではなく、浮かせてからの連続技に使おう（泣）

飛翔拳

射程距離のついている飛び道具。中間～遠距離での牽制や連係の最後に使っていくといいが、連係の時はガードされてしまうと、リーチが長く発生の早い技で反撃されてしまう。⬇＋ACでフェイント動作を出すことができるので、こちらも活用すべし。



少し見にくいかな？　まぁいいや。牽制に使っていこう！

技コマンド表

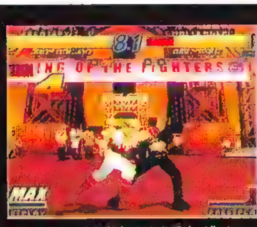
●投げ技	
足刈（あしがり）	➡＋C
不知火蜘蛛絡み（しらぬいくもがら）	背後で➡＋C
●コマンド投げ	
熱瓜打ち（ほぞちう）	➡⬅＋C
●特殊技	
浴びせ蹴り（あびせげり）	➡＋B
回転袈裟蹴り（かいてんけさげ）	⬅＋B
逆回し蹴り（ぎゃくまわしげ）	⬋＋C
後ろ宙返り蹴り上げ（うしちゅうがえけあ）	⬅＋C
●必殺技	
斬影拳（ざんえいけん）	⬋➡＋C
飛翔拳（ひしょうけん）	⬇⬋⬅＋A
昇龍弾（しょうりゅうだん）	➡⬇⬊＋A
空破弾（くうはだん）	⬋⬇⬊➡＋B
爆震（ばくしん）	➡⬊⬇⬋⬅＋B
激飛翔拳（げきひしょうけん）	⬇⬋⬅＋C
●超必殺技	
超裂破弾（ちょうれっぱだん）	⬇⬋⬅⬋➡＋BC
●オーバードライブパワー	
斬徹（ざんてつ）	⬇⬋⬅⬋➡＋C

対人戦講座

間合いが開いている時は、フェイント動作（⬇＋AC）をまぜつつ飛翔拳で様子見。もちろん跳びこんできた時は、昇龍弾で迎撃していきたい。また、しゃがみA・しゃがみBの"B"が比較的リーチが長いので牽制的な役割をしてくれるぞ。こちらから攻めこむ場合はジャンプを使うのが手っ取り早いが、突進力のある体当たり攻撃（キャンセル可能）も使っていくといい。

接近戦では、B・B・Cからの連続技を積極的に狙っていくといいが、ガードされている時は、途中や最後にキャンセルフェイント動作（おもに⬇＋AC）を使って相手をかたまらせておき、再び攻めてみるのも手だ。もちろん基本的なコンビネーションであるA・B・⬊＋C or ⬇＋Cや、しゃがみA・しゃがみB・C or ⬇＋Cを使ってガードをくずすのも忘れずに。中でも、しゃがみA・しゃがみB・Cはガードされても有利なので覚えておこう。

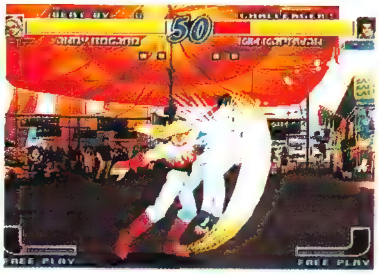
B・B・➡＋Bの"➡＋B"は、しゃがみ状態にヒットすると相手はよろけるので、立ちCや立ちBを決めることができる。立ちBを見られたら立ちガードで安定されるんだけど、しゃがみクセがある相手には有効だ。



B・B・Cが決まれば大ダメージを望めるのだ

昇龍弾

出がかりに無敵時間がついているので対空性能はバッチリだ。また、割りこみとして使っていくのもいいのだが、姿勢が低くなる技に対して出しても空振りしてしまうので注意して使おう。
3段目までヒットさせた場合は、ダウン攻撃（↘＋C）が確定するので見逃さないようにね。



ん～昇龍弾!!　対空はコレで決まりっス

爆震

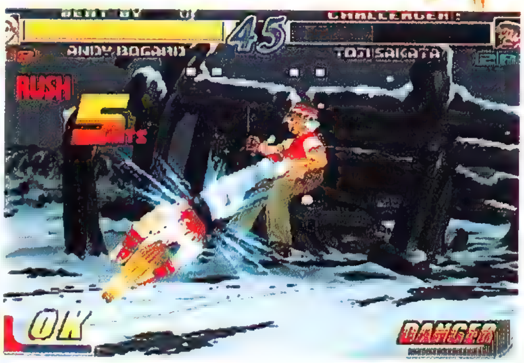
軽く跳び上がりつつ突進する上段投げ。もちろん上段投げというだけあって、しゃがんでいる相手はつかむことができないのだ。技の硬直がかなり長いので空振りすると大変だけど、最初のうちは、軽く跳び上がるということで、この技を見ると相手は立ってくれることが多いのだ。コンビネーションにキャンセルをかけて出してみよう。



決まるとこの演出。顔が怖いんですけど…

空破弾

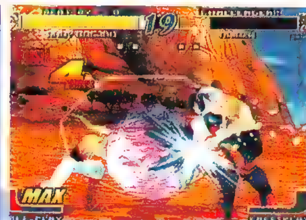
ガードされてしまうと反撃確定なので、奇襲に使うのはやめておきたい。しかし、A・B・↘＋C or B・B・Cで浮かせてからの連続技や、相手の飛び道具を抜けつつヒットさせることができるので、こちらで活用するといいだろう。ヒット後に相手が受け身を取るようなら、硬直に斬影拳などを決めることができるぞ。



ヒット後、相手が受け身を取るなら追撃を狙おう!

激飛翔拳

大きな気の球をくり出す技。発生は遅く、連続技には組みこめないが、ガードされても反撃を受けにくいので、けずりに使っていくといいだろう。また、攻撃範囲が広いので軸ずらしをされても回避されにくい。どうでもいいことかもしれないが、出だしの後方に出る小さい球にも攻撃判定がついているのだ。



出は遅いが判定は広い。起き上がりなどに重ねてみては？

超必殺技

超裂破弾

無敵時間がついている（攻撃判定が出るまでではないけどね）ので、相手のコンビネーションなどを抜けつつヒットさせることが可能。しかしスキは大きいので、ガードされてしまった場合はおとなしく反撃を受けよう。
B・B・Cで浮かせたあとや、のけぞりの長いC・Cのコンビネーションから連続技に組みこむことができる。また、↓＋BCでフェイント動作を出すことができるぞ。

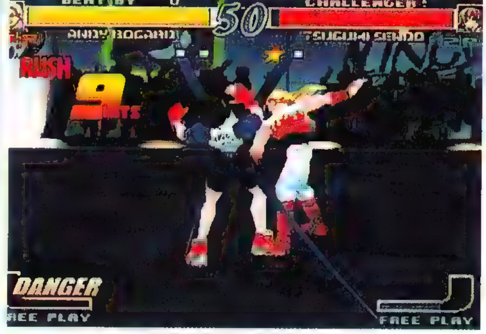


連続技メインだが、割りこみにも使えるのだ

オーバードライブパワー

斬徹

ヒットするとさまざまな攻撃をくり出していく期待の新技。無敵時間はないので、割りこみなどには使うことができないが、C・Cからキャンセルして出せば連続技になるぞ。
また、B・B・Cで浮かせたあとに決めることもできるのだが、後続の技へ派生しない。しかし、食らい判定は残っているので、昇龍弾などで追い打ちすることは可能。



演出と威力の大きさがウリ!?　連続技に組みこんでいこう

コンビネーション表

つながる →　　つながらない →（オレンジ）

基本コンビネーション

- A → B → C
  - B →（つながらない）↓＋C
  - B →（つながらない）↘＋C
- ↓＋A → ↓＋B → ↓＋C
  - ↓＋B →（つながらない）C
- C → C → C

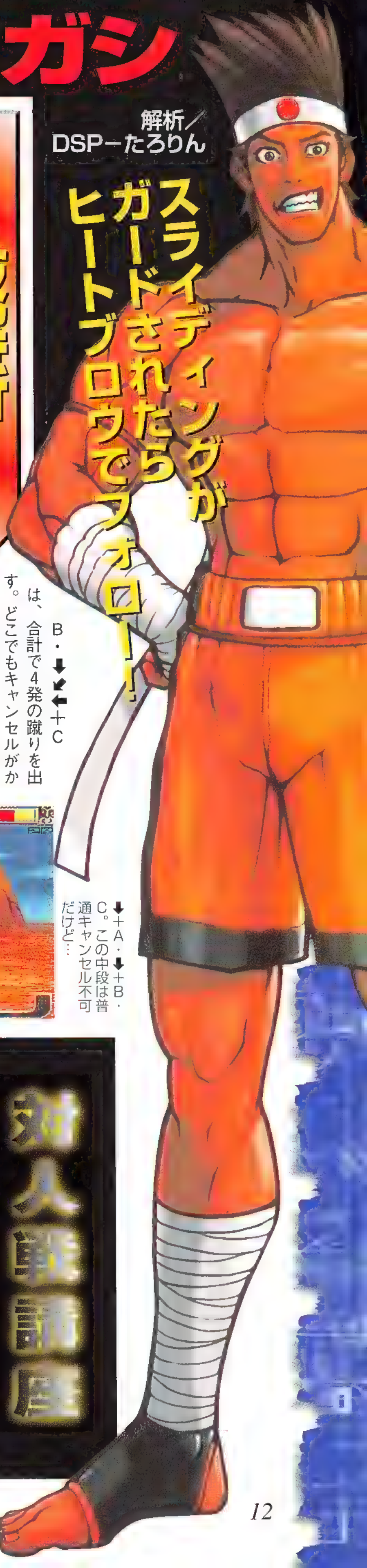
専用コンビネーション

- A → C →（つながらない）C
- B → B →（つながらない）→＋B
  - B → B → C
- ↓＋B → C

ジョー・ヒガシ

解析／DSP－たろりん

スライディングがガードされたらヒートブロウでフォロー！



技解析

通常技＆特殊技

スライディングは進む距離が長く、姿勢もかなり低くなるなど、超高性能。奇襲に使える他、対空技にもなるぞ。ガードされると反撃を受けるが、ヒートゲージがMAXならばキャンセルヒートブロウでフォローできる。

➡＋Cはリーチが長いので牽制に最適。威力も大きいぞ。この技を出した時に跳びこまれてしまうと危険なので、空振りにだけは注意。

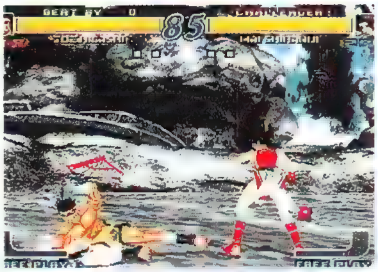
しゃがみA・B・⬆＋Cは、3段すべて連続技になる。しかも、3段目は中段で、ガードされてもスキは小さいという高性能ぶり。2段目にはキャンセルもかかるぞ。

B・⬇↙⬅＋Cは、合計で4発の蹴りを出す。どこでもキャンセルがかかるのが特徴だ。連続技やために使おう。

⬅＋A・C・➡＋Cは、最後の➡＋Cで相手を浮かせることができる。キャンセルタイガーキックで追撃しよう。威力が大きいが、最初の⬅＋Aの発生が遅いので、ヒートブロウで相手を気絶させた時に使うといいだろう。

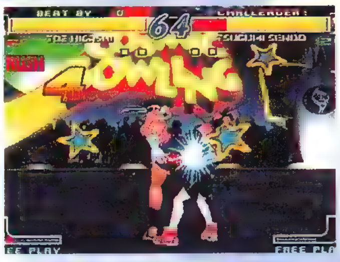
ジョーのコンビネーションは特殊で、しゃがみA・しゃがみB・Cにキャンセルがかかり、しゃがみA・B・しゃがみCにはかからない。ナゾだけど活用しよう。





スライディング。飛び道具や牽制技をくぐりつつ攻撃できる

しゃがみA·B·⬆＋C。気軽に使えるコンビネーションだ



B・⬇↘➡＋C。跳びこみからの連続技に使うといいだろう





ジョーはなぜかキャンセルがかかっちゃいます。てへへっ

⬇＋A・⬇＋B・C。この中段は普通キャンセル不可だけど…

技コマンド表

●投げ技	
ジョースペシャル	➡＋C
炎(ほのお)の独楽(こま)まわし	背後で➡＋C
●コマンド投げ	
ジョーカット	➡⬅＋C
首相撲(くびずもう)	↘↘＋C
膝地獄(ひざじごく)	首相撲中B・B
ジョーファイナル	膝地獄中➡＋C
●特殊技	
バーチカルアッパー	⬅＋A
スライディング	↘＋B
タイガーソード	⬅＋B
スライドディープ	➡＋B
黄金(おうごん)のひざこぞう	スライドディープ中C
●必殺技	
スラッシュキック	↙➡＋C
黄金(おうごん)のカカト	⬇↙⬅＋B
タイガーキック	➡⬇↘＋B
ハリケーンアッパー	⬅↙⬇↘➡＋A
爆裂(ばくれつ)ハリケーン	ハリケーンアッパー中⬅↙⬇↘➡＋C
爆裂拳(ばくれつけん)	Aボタン連打
爆裂(ばくれつ)フック	爆裂拳中⬇↘➡＋A
爆裂(ばくれつ)エルボー	爆裂拳中⬇↘➡＋C
●超必殺技	
スクリューアッパー	➡⬅↙⬇↘＋BC
●オーバードライブパワー	
タービランスアッパー	➡⬅↙⬇↘＋C

対人戦講座

➡＋Cがやたらと強いので、この技の先端が当たる間合いをキープ。この間合いでの行動は、①➡＋Cを出す、②一歩踏みこんでしゃがみC↓キャンセルハリケーンアッパー（以下HU）、③さらに踏みこんでいき（あるいは小ジャンプ攻撃で接近して）コンビネーションで攻める、など。コンビネーションによる攻めは、A・B・⬇＋C↓キャンセルHU、しゃがみA・しゃがみB・C↓キャンセルHU、しゃがみA・B・⬆＋Cの3つがおすすめ。

➡＋Cが届かない間合いではスライディングでの奇襲もよい。ガードされたらキャンセルヒートブロウでフォロー。



バシバシ蹴れ。スラッシュキックに化けないように注意すべし

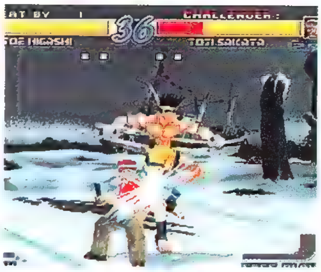


スライディング↓キャンセルヒートブロウはかなり強力な連係だ

必殺技

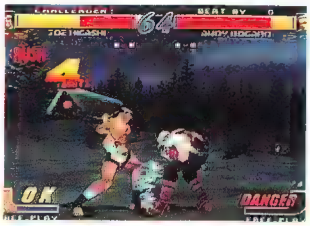
スラッシュキック
攻撃発生が遅く、地上では連続技に組みこめない。相手を浮かせれば連続技に組みこめるが、その場合はタイガーキックの方がいいので結局使う機会がない。スキが特大なのも頭が痛いところ。

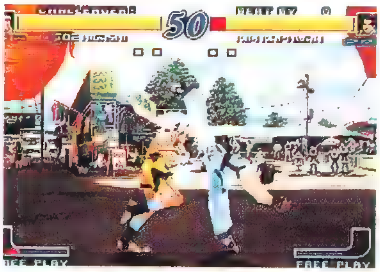
黄金のカカト
上への判定が小さいので、ジャンプを防止する効果は期待できない。ガードされても反撃は受けにくいので、たまに通常技キャンセルで出してみるといいかも。
近めの間合いから出して、相手がしゃがんだままなら、裏まわりになることもある。この技を見た相手がしゃがみガードをするかは疑問だけど。


こんな感じで裏まわりになる黄金のカカト。あまり狙えないけど

タイガーキック
無敵時間が長いので、対空や割りこみに使える。ただし、斜め前方に跳び上がるため、相手が真上付近にいると当たらないことがあるので注意。

ハリケーンアッパー
見た目よりも攻撃判定が小さいので、ジャンプで跳び越えやすい（小ジャンプで跳び越えることも可能）。牽制に使ってもいいが、多用は禁物。キャンセルから出して連続技やかために使うのが無難。
追加技の爆裂ハリケーンは2発目の弾を出す技だが、これを出すとハリケーンアッパーで止めた時よりもスキが大きくなるので、反撃を受けやすくなる。ディレイもかけられないので、連続技にだけ使うように（ハリケーンアッパーで止めたとしても、至近距離でガードされると反撃を食らう可能性があるので、一応頭に入れておこう）。


爆裂ハリケーンは連続技に使うべし。ガードされると危険だぞ


無敵技バンザイ。コンビネーションによる2択も回避できる

爆裂拳
発生が早く、弱攻撃からでも連続技になるが、リーチが短いし、2つの追加技はどちらも連続ヒットしないので、使える場面が少ない。
爆裂フックはおなじみの中段技。スキは大きい。
爆裂エルボーはダウン技で、ガードされた場合もガード耐久値を大幅に減らすことができる。この技でガードデストロイドが発生しても追撃は間に合わないけど。

超必殺技

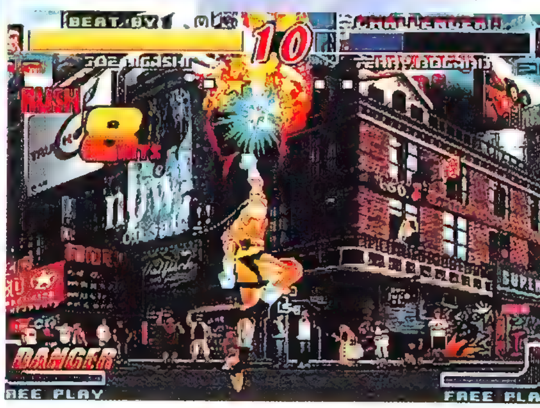
スクリューアッパー
先読み対空に使えるが、ガードされると突進技などで反撃を受けてしまう。思ったよりも長く攻撃判定が残っているので、キッチリ反撃されることは少ないけどね。
A・B・↘＋Cキャンセルで連続技にもなる。しかし、↘＋Cのヒット確認をする暇はないので…。


スクリューアッパー。しゃがみCキャンセルで出すのもいいかも

オーバードライブパワー

タービランスアッパー
出がかりに長い無敵時間があるが、発生が遅いので、無敵時間で相手の技をすり抜けたとしても、硬直に間に合わずガードされてしまうことが多い。攻撃発生前に無敵時間が切れるので、つぶされる可能性すらある。一応、↘＋Cのカウンターヒットから連続技になるが、空中の相手にヒットすると乱舞が発動せず、ダメージが減ってしまう。

演出はかっこいいし、威力もすごい。もうちっと発生が早ければ…



コンビネーション表

つながる →　つながらない ⇒

基本コンビネーション

A	→	B	→	C
			⇒	↓+C
			⇒	↘+C
↓+A	→	↓+B	→	↓+C
			⇒	C
C	→	C	→	C

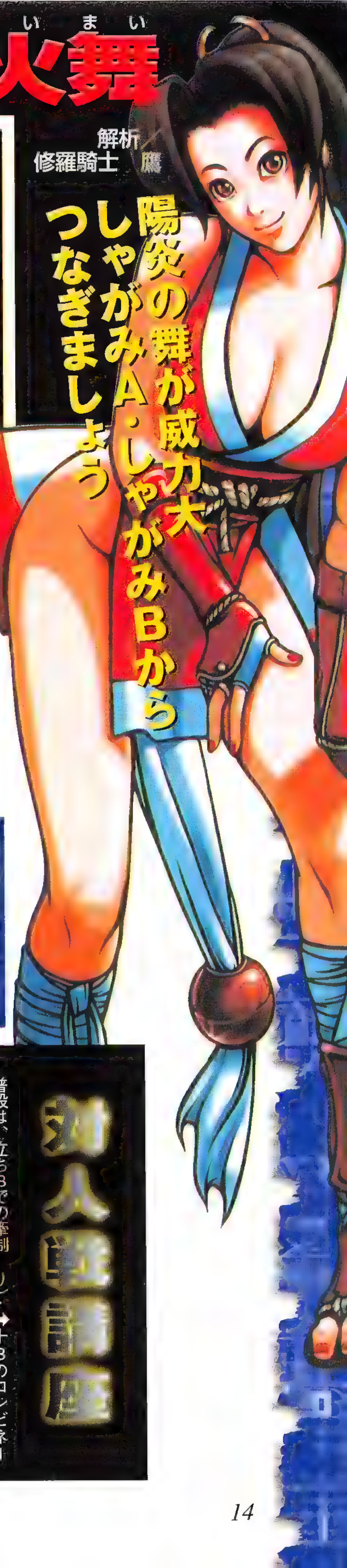
専用コンビネーション

A	→	B	→	B
↓+A	→	B	→	↑+C
A	→	C		
←+A	→	C	→	→+C
B	→	↓↙←+C		

不知火舞（しらぬいまい）

解析／修羅騎士 鷹

陽炎の舞が威力大 しゃがみA・しゃがみBからつなぎましょう



技解析

通常技&特殊技

しゃがみA。発生が早く、スキも小さいので、接近戦での牽制に使うことができるぞ。

立ちB。リーチがそこそこ長く、キャンセルもきく。おもに牽制に使っていくといいだろう。しかし、→＋Bや←＋Bの暴発には注意。

しゃがみC。下段でリーチも長いので、やはり役に立つといえる技だ。先端を当てるように使っていこう。

ジャンプ攻撃ではCが使いやすい。昇りで出せば中段としても使うことができるのだ（Aも）。

昇り龍。アンディの空破弾によく似た技で、出したあとは逆向きになる。裏まわりを狙うことができるのだが、カウンターヒット以外では反撃を受けるので、あまりオススメできる技ではないのだ。

しゃがみA・しゃがみB。基本的なコンビネーションだけど、威力の大きい陽炎の舞につなぐのに適しているのだ。地上戦はもちろん、ジャンプ攻撃や回りこみからも決めることができる。

しゃがみA・しゃがみC。Cを使っているのにしゃがみA・しゃがみBより威力が劣る。しかし、真・花嵐につなぐことができるといったメリットを持っているのだ。

A・→＋B。連続ヒットはしないのだが、2段目のリーチが長くキャンセルもきくので攻めこむ際に使うといい。→＋Bがヒットした時は相手がよろけるので、遅めキャンセルでも必殺技がつながるのだ。また、立ちCや→＋B×3のコンビネーションなども決めることができる（当てた位置にもよるけどね）ので覚えておくといいぞ。しかし、ガードされてしまった時は反撃を受けてしまうので、その時はキャンセル必殺技orフェイント動作を出してフォローしよう。

→＋A・B。→＋Aで前転をし、Bで後転しながら下段技を出す。前転はつぶされやすいし、Bの下段技はヒットさせても反撃を受けるので、使わない方が身のためだろう。

舞のヒートブロウもアンディと同じくリーチが短くキャンセルで出しても見切られやすい。やはり、割りこみや相手のヒートブロウに対して使っていくといいだろう。



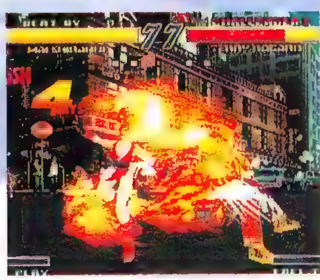
コンビネーションA・→＋B。→＋Bがヒットすると…

カウンターでなくても、立ちCがつながるのだ！

必殺技

龍炎舞

持ち前の尻尾に炎をまとわせ、回転しつつ攻撃する技（最大2ヒット）。連続技に組みこむことができるが、威力が小さいのでイマイチ。また、見た目ほどリーチが長くなく、ガードされると反撃を受けてしまうことがあるので、牽制にも使いにくい。



小技から連続技にすることができるぞ

技コマンド表

●投げ技	
風車崩し（ふうしゃくず）	→＋C
夜桜（よざくら）	背後で→＋C
●コマンド投げ	
夢桜（ゆめざくら）	ジャンプ中↙or↓or↘＋C
●特殊技	
飛燕脚（ひえんきゃく）	→＋B
飛燕連脚（ひえんれんきゃく）	飛燕脚中→＋B（2回連続入力）
昇り龍（のぼりりゅう）	←＋B
忍桜（しのびざくら）	→＋A
桜狩（さくらがり）	忍桜中B
●必殺技	
龍炎舞（りゅうえんぶ）	↓↙←＋A
必殺忍蜂（ひっさつしのびばち）	←↙↓↘→＋C
花蝶扇（かちょうせん）	↓↘→＋A
陽炎の舞（かげろうのまい）	↓ため↑＋C
ムササビの舞（まい）	ジャンプ中↓＋AB
●超必殺技	
超必殺忍蜂（ちょうひっさつしのびばち）	→←↙↓↘＋BC
●オーバードライブパワー	
真・花嵐（しん・はなあらし）	→←↙↓↘＋C

対人戦講座

普段は、立ちBでの牽制やしゃがみC→キャンセル花蝶扇の連係を組んでいこう。それ以上離れている時は、フェイント動作（↓＋AC）やしゃがみAなどをまぜつつ花蝶扇で牽制しよう。相手が跳びこんできた時は、万能ではないけど、陽炎の舞やジャンプC（昇り）を使って迎撃していきたいところ。

こちらから攻めこんでいく場合は、各種ジャンプからの攻撃や、A（空振り）・→＋Bのコンビネーション、体当たり攻撃を使っていくといいのだ。

うまく接近戦へ持ちこんだら、しゃがみAでチクチクと牽制しつつ、そのまましゃがみBへ派生させたり、A・→＋Bや中段or下段へ派生するコンビネーションにつないでいくといいだろう。A・→＋Bは、多少だがディレイ（タイミングを遅らせて出すこと）もきくので活用したいところだ。もちろんコンビネーションの途中にキャンセルフェイント動作を出して、攻めを持続させることも大切なので覚えておくといいのだ。

とりあえず今回は、飛燕脚（→＋B）や昇り竜（←＋B）、しゃがみB・↘＋C、B・Cのコンビネーションは忘れておこう。



しゃがみA・しゃがみB。ヒット時はキャンセル陽炎の舞を決めよう！

餓狼伝説 WILD AMBITION™

必殺忍蜂

お馴染みの突進技。発生が早いので小技やA・B、しゃがみA・Bのコンビネーションから連続技にすることができる。しかし、近い位置でガードされてしまうと反撃確定なのだ。この技がヒットしたあと、相手が受け身を取るようなら、そのまま攻め立てることができるぞ。


連続技に使うのが安定だが、ガードされたらヤバイっす

花蝶扇

今回は射程がついてしまったが、気にはならない。遠距離での牽制やしゃがみC→キャンセルなどの連係に使っていくといい。近い位置でガードされてしまった場合は、反撃を受けてしまうので注意しよう。また、⬇＋ACでフェイント動作を出すことができるので活用したい。


遠距離での牽制に最適な技なのだ

陽炎の舞

威力が大きく発生も早いので、しゃがみA・しゃがみBからの連続技に使っていくといいだろう。無敵時間は一切ないが、半先読みでなら対空にならないこともないぞ。⬅＋ACでフェイント動作を出すことが可能。相手をビビらせてやろう。



連続技のお供というべき必殺技。対空に使えなくもない

ムササビの舞

空中から出すことができる奇襲技。出は早くはないので、連続技にすることはできないが、ガードされても反撃を受けにくく、見てから軸ずらしをされても大丈夫。しかし小ジャンプからや低い位置では出すことができないので注意。後ろジャンプや後ろジャンプC（昇り）などから出していくといいだろう。


後ろジャンプなどから出して奇襲に使おう

超必殺技

超必殺忍蜂

斜め上へ上昇していく技。出がかりに無敵時間はないので、割りこみや対空に使うことはできない。C・Cから連続技にしたり、ヒートブロウをヒットさせたあとに決めていくといいだろう。


C・Cのコンビネーションから連続技になるよ

オーバードライブパワー

真・花嵐

超必殺忍蜂と同様に無敵時間が一切なく、ガードされると手痛い反撃を受けてしまう。C・Cからの連続技に使うのが安定するが、しゃがみA・しゃがみCのコンビネーションからも一応連続技にすることができる（最速キャンセルが条件）。


このあと相手を浮かせて蹴り飛ばし、扇子で突き刺す。最後は…


相手を爆発させちゃうのだ

コンビネーション表

つながる → ／ つながらない →

基本コンビネーション

- A → B → C
- A → B → ⬇+C
- A → B → ↘+C
- ⬇+A → ⬇+B → ⬇+C
- ⬇+A → ⬇+B → C
- C → C → C

専用コンビネーション

- A → ⬇+B
- A → ➡+B
- B → C
- ⬇+A → ⬇+C
- ⬇+B → ↘+C

ライデン

解析／飲み頃KING

なにはさておき スーパードロップキック！ C・Cからもつながるぞ

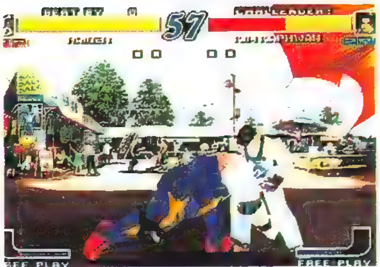


技解析

通常技&特殊技

さすがにレスラーだけあって、コマンド投げの数は多めだ。しかしどれも投げ抜けされてしまうので、必殺技の投げを使っていった方がいい。

ダブルスレッジハンマーは中段技になっている。カウンターヒットすると相手はダウンし、ダウン攻撃が入る。



ダブルスレッジハンマー。中段なので



ハンマースイング。これは2段目。両方とも下段だあ

バッファローセントーンは斜めジャンプ中に出る技。かなり優秀な裏まわり性能を持っているので、頼れる技になっている。頭と靴の部分には判定がないので注意。また、ガードされたり空振りしたりした場合も、落下後にダウン状態になるのを利用して、起き上がりに投げを狙ってみたり、スーパードロップキックを狙ってみたりといったこともできる。しかし、相手の反応が早いとダウン攻撃を食らうこともあるので注意。

ハンマースイングは下段2連発技。どちらがヒットしても相手はダウンする。

バッファローボールは前転技。無敵になるわけでもないので、立ちAなどで簡単に止められてしまう。



バッファローボール。たいそうな名前がついてるわりにはただの前転

必殺技

DOKUGIRI

口から毒（?）を吹きかける技。Aで正面、Cで斜め上に向かって発射。Aは地上でヒットすると相手が少しよろけるので、立ちAやしゃがみAを連続ヒットさせることが



DOKUGIRI。なぜこれだけ日本語？

技コマンド表

●投げ技	
フロントスープレックス	➡+C
スクラップドライバー	背後で➡+C
●コマンド投げ	
デスレイクスタンプ	⬅➡+C
ドクターボム	➡➡+C
バッファローキャリー	➡⬅+C
ネックハンギングツリー	しゃがみ状態で↘+C
●特殊技	
ダブルスレッジハンマー	➡+B
バッファローセントーン	ジャンプ中⬇+C
ハンマースイング	↘+B
バッファローボール	↙+B
●必殺技	
DOKUGIRI	⬇↙⬅+AorC
ジャイアント・ボム	↙➡+C
スーパードロップキック	Bボタンを5秒以上押し続けて放す
サンダーデスドライバー	レバー1回転+C
●超必殺技	
トールハンマー	➡⬅↙⬇↘+BC
バーサークトライデント	レバー1回転+BC
●オーバードライブパワー	
サークルハリケーン	➡⬅⬇⬆+C

対人戦講座

近～中間距離では立ちA、しゃがみAを牽制として使い、そこからのコンビネーションや中段技のダブルスレッジハンマーで攻めていく。

メインで使っていきたいのはスーパードロップキック。とにかく強いので、これを使わない手はない。Bを使えなくなるのはつらいが、それをおぎなってあまるくらいの活躍を見せてくれるので、Bを押しっぱなしにしての操作に慣れるようにがんばって練習してね。

しゃがみC→キャンセルDOKUGIRI（A）の連係や、バッファローセントーンで裏まわりを狙っていくなどして、とにかくためる。にらめっこ状態になった時やダウンした時など、常にBを押せるように心がけよう。



しゃがみC。長いしダウンするいかす技。でも空振りするとスキがでかい



バッファローセントーンで裏まわりっ！ これも強いぞ

餓狼伝説 WILD AMBITION™

できる。Cは一見対空技っぽいが、出が遅く先読みでしか使っていけないのでペケ。おもにAを通常技キャンセルで出して連係として使っていこう。ガードされても反撃は受けにくい。

また、カウンターヒットすると、相手がフラフラとしゃがみこんで気絶したような状態になる。しゃがみこむので上段判定の技は当たらないが、中段or下段判定の技なら連続ヒットとなる。ダッシュで近寄って投げるくらいの時間はあるので、そっちの方がいいかも？

ちなみに、↓+ACでフェイント動作を出せるぞ。通常技キャンセルでも出るので、相手の技やスキを誘うのに使ってみよう。

ジャイアント・ボム

「レディ〜」で姿勢を低くして構え、「ゴォ〜ウ！」のかけ声とともに突進していく技。構えている状態では全身が無敵になり、突進している最中は上段のみ無敵となる。カウンターヒットした場合のみ、コンビネーションなどが連続技になる。ただ、ガードされた場合かなりのスキが生じるので多用は禁物。DOKUGIRI同様、➡+ACでフェイント動作が出る。

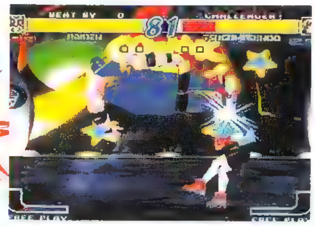


ジャイアント・ボム。まあ、ジャイアントだろーね

スーパードロップキック

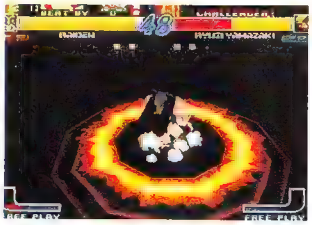
ものすごいスピードでドロップキックをくり出す、ねこまっぷたつな技。技の出がかりに少しだが無敵時間があり、起き上がりに相手が技を重ねてきた時にも使っていける。

Bを押し続けることによって威力が増大していく。立ちCやC・Cのコンビネーションから連続技にすることができるぞ。


スーパードロップキック。とにかく早くて強い。めりめり使え

サンダーデスドライバー

レバー1回転の必殺投げ。投げ間合いはせまいのだが、吸いこみ具合はなかなかの性能を発揮している。相手の跳びこみをガードして投げる、といった風に使っていくといい。ただ、ジャンプで回避されてしまうのでこだわりすぎないようにしよう。

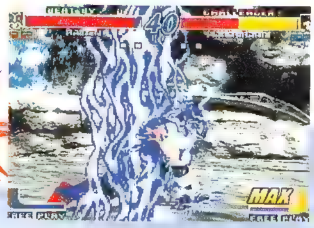


サンダーデスドライバー。えらいことになってます

超必殺技

トールハンマー

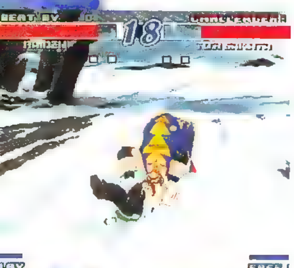
かけ声とともにポーズを取ったあと、ラリアートを左右の腕で1回ずつ入れ、最後に両手を地面に叩きつけることによって雷を発生させてしまう技。最後の叩きつけは中段になっており、雷にも当たり判定がある。でも、最初のポーズのおかげで連続技に組みこむことができましぇん。



トールハンマー。サンダーっぷりがすげえ

バーサークトライデント

相手の両腕をつかんで地面に叩きつけ、そのまま背負って両肘を痛めつけ、さらに謎の回転のあと、とどめの地面叩きつけというレバー1回転の超必殺技。投げ間合いがせまいのは他の投げ技と一緒。使い方に関しても同じ。ゲージが赤くなったらこれを狙っていこう。



バーサークトライデント。じーさん背骨バラバラ

オーバードライブパワー

サークルハリケーン

相手をジャイアントスイングでぐるぐる（相手の頭を地面にぶつけつつ）まわし、最後にぽーんと放り投げてしまう豪快な投げ技。投げ間合いは他の投げ技同様せまいので、かなり近づいていないとダメ。

サークルハリケーン。テントを突き破っていきそうな感じ



コンビネーション表

つながる →　／　つながらない →（オレンジ）

基本コンビネーション

- A → B → C（B からつながらない分岐：↓+C、↘+C）
- ↓+A → ↓+B → ↓+C（↓+B からつながらない分岐：C）
- C → C → C（C → C はつながらない）

専用コンビネーション

- B → B → C（B → C はつながらない）

キム・カッファン

解析／ヒデ本条

空中コンビネーションは
全キャラ中唯一!
有効に使うべし



技解析

通常技&特殊技

立ちB…技の出が早く、リーチも長い。反撃や牽制に幅広く使っていける。もちろんキャンセル可能だ。

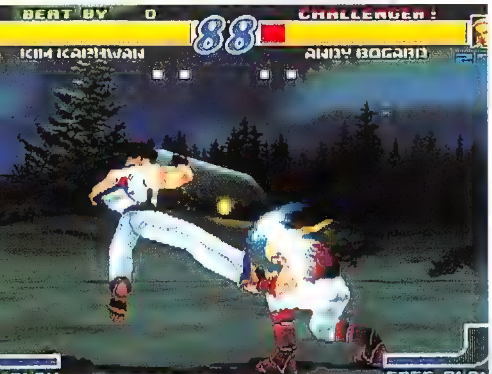
しゃがみC…技の出が早く、リーチも長い下段足払い。もちろんキャンセル可能。

ネリチャギ…出の遅い中段技だが、ジャンプ攻撃以外のすべての通常技をキャンセルして出すことができるという特徴をもっている（コンビネーションは不可）。ガードされた時のスキは少ないぞ。

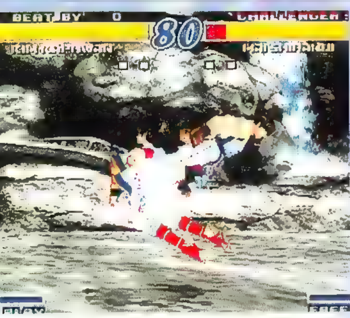
双龍脚…後ろに向かって両足で蹴りを放つ特殊な技。ガードされた時は前方に大きく跳ねる。

C・B・C…上段、上段、中段のコンビネーション。ガードされてしまうとスキがあるが、Bに空中必殺技でキャンセルをかけることができる。飛翔脚などを出せば連続技になるぞ。

斜めジャンプA・B・C…通常斜め前ジャンプか大ジャンプ中にしか出せないコンビネーション。引きつけて出せばA・B・Cは連続ヒットし、そのまま地上技につなげることもできる（かなり難しいけどね）。A・B・Cどれも空中必殺技でキャンセル可能。



出るのがとにかく遅い。でもスキは少ないぞ



アチャーッ!! 決まると、してやったりという気分になる技

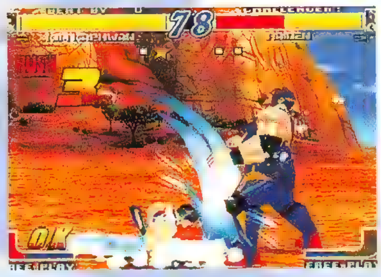
必殺技

半月斬

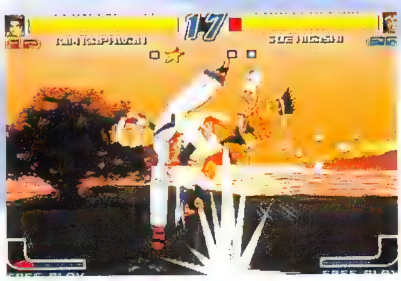
足を振り上げ、そのままかかと落としで前方に突っこむ突進技。強攻撃から連続技になり、弱は最後の1発をガードさせることができれば反撃を受けづらい。上方向にも判定が強いので跳びこみ防止にも使っていけるぞ。強は飛距離が伸びる分、スキも大きくなっている。

飛燕斬

出がかりに無敵時間のある、頼れる対空技。ため時間も短く、相手のコンビネーションへの割りこみにも使えてかなり強力。横方向への攻撃判定は短いので、使う時は相手の動きをよく見て使うべし。



半月斬は、奇襲などに使うと効果的だ



信頼できる対空技。ホアアーッ!!

技コマンド表

●投げ技	
体落とし	→+C
円月蹴	背後で→+C
●特殊技	
ネリチャギ	→+B
風輪脚	背中を向けてBC
パンダルチャギ	↘+B
双龍脚	ジャンプ中BC
パッカソ	↓↓
ミョンドカルチャギ	パンダルチャギヒット中C
●必殺技	
半月斬	↓↙←+BorC
飛燕斬	↓ため↑+B
空砂塵	↓ため↑+A
天昇斬	空砂塵ヒット中↓+A
飛翔脚	ジャンプ中↓+B
戒脚	飛翔脚ヒット中↘+B
覇気脚	↓↘→+B
●超必殺技	
鳳凰天舞脚	ジャンプ中←↙↓↘→+BC
●オーバードライブパワー	
鳳凰脚	↓↙←↙→+C

対人戦講座

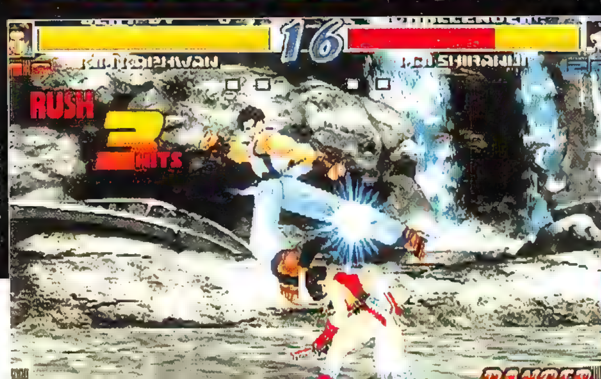
地上では、立ちBや↓＋A・↓＋Bで相手を牽制しつつ、A・B・↘＋Cなどを使って2択攻撃を仕かけていこう。↘＋Cがヒットしたら、キャンセルして飛燕斬を決めるべし。また、しゃがみB、しゃがみCなどから遅めにキャンセルして覇気脚を出し、カウンターヒットを狙うのも有効だぞ。

跳びこみから攻める場合は、斜めジャンプA・B・Cのコンビネーションを使い、相手のガードを揺さぶろう。

最後になってしまったが、キムはしゃがみ待ちが強い!! 相手のコンビネーションの3段目などを見てから飛燕斬で斬れるようになったら、君はもう勇者だ!! アチャーッ!!



立ちB。技の出が早く、リーチも長い。頼りになる技



使い勝手のいい空中コンビネーション。ガードを揺さぶれ

空砂塵

見た目は対空技っぽいが、無敵時間もなく攻撃判定も弱いので、対空技としては機能しない。横方向への攻撃範囲が広く、コンビネーションのA・B、強攻撃から連続技になるので、連続技専用の技といえるだろう。

天昇斬

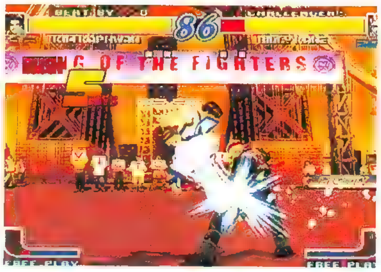
空砂塵の追加技。空砂塵がヒットした時のみ出すことができる。空砂塵がヒットしたらとりあえずこの技まで出しておくべし。



空砂塵が決まったら、レバーを⬇に入れてボタン連打!!

飛翔脚

空中から相手を蹴りまくりながら降りてくる技。ガードされてしまうと、着地のスキに出の早い立ちAなどで反撃されてしまう。小ジャンプからでも出すことができ、ジャンプ攻撃からキャンセルして出せば連続ヒットさせることができる。ガード耐久値をモリモリ減らせるのもポイントだ。ちなみにこの技はしゃがみガード可能。



踏んで、踏んで、踏みまくれ!! でも多用は禁物だぞ

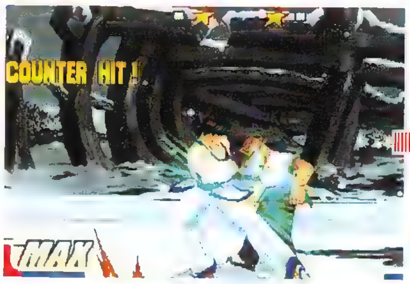
戒脚

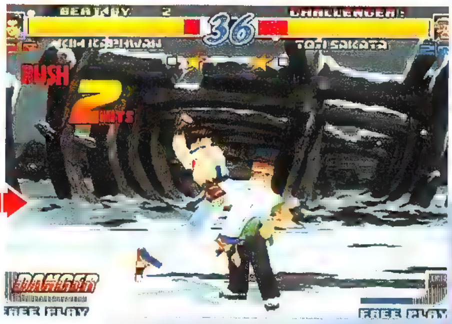
飛翔脚の追加技。飛翔脚のあと、着地と同時に下段のスライディングキックをくり出す技。もちろん飛翔脚から連続ヒットする。飛翔脚をガードされてしまった時に出すと、反撃しようとした相手にヒットすることが多い。しかし、スキは大きいので多用は禁物だぞ。

覇気脚

見た目は、立ったまま相手の足元を狙うまわし蹴り。しかし、下段判定ではない。ガードされても相手との距離が大きく離れるため、反撃を受けづらい。

強攻撃から連続技になるうえ、カウンターヒットさせると相手のよろけ時間が長くなるので、しゃがみC、半月斬、鳳凰脚などを連続ヒットさせることができるぞ。



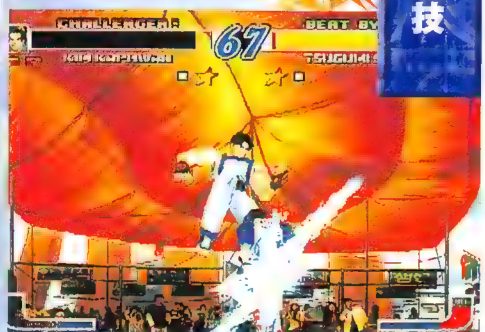


…覇気脚がカウンターヒットしたらノーキャンセルで鳳凰脚につなぐことができる。アタッ!!

超必殺技

鳳凰天舞脚

技の出が遅く、いまいち使いどころのない技。一応、ヒートブロウをヒットさせたあとに決めることができる。威力が大きいのがせめてもの救い。

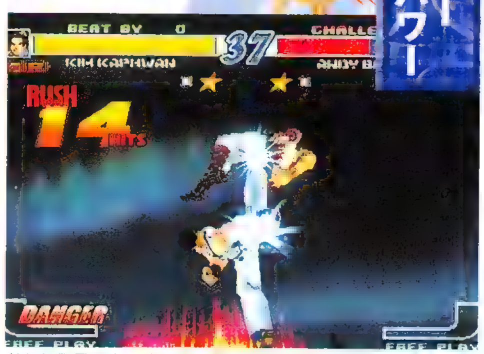


鳳凰天舞脚。このあと空に舞い上がりながら相手を蹴りまくるぞ

オーバードライブパワー

鳳凰脚

出がかりに無敵時間がある乱舞技。ガードされてもスキは小さい。強攻撃から連続技になる。覇気脚のカウンターヒットからもつながるので、決める機会は多い。



おなじみ鳳凰脚。連続技に組みこめるので、使う機会は多い

コンビネーション表

つながる → ／ つながらない ⇢

基本コンビネーション

A	→	B	→	C
			⇢	⬇+C
			⇢	↘+C
⬇+A	→	⬇+B	⇢	⬇+C
			⇢	C
C	→	C	→	C

専用コンビネーション

C	→	B	→	C
斜めジャンプA	→	B	→	C
体当り攻撃	⇢	⬇+B	→	C
			⇢	➡+C
A	→	A	→	A
背後AorB	→	B	→	A
通常技	⇢	➡+B	⇢	⬇+A

ビリー・カーン

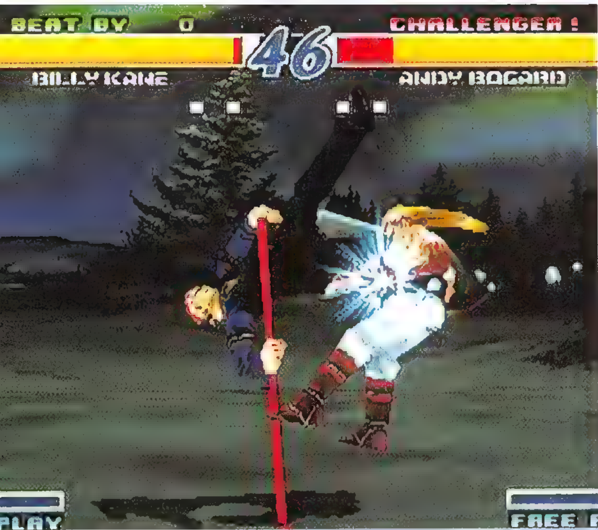


解析／ハンター改

コンビネーションのA・B・↓＋C or ↘＋Cで2択を迫れ！

技解析

通常技&特殊技



陀龍対脚は先端を当てるように出そうね♥

立ちBはリーチが長く、牽制に使うことができる。上方向に判定が強いが、下方向には弱めなので、相手がジャンプしてきそうな時に使っていこう。

ジャンプBは下方向に強い。小ジャンプから使っていくといいだろう。

大回転蹴りは三節棍→蹴りという連続攻撃を出す特殊技。前に進むので近寄る手段として使ったり、牽制技として優秀。ちなみに1、2段目とも上段判定だ。

陀龍対脚は三節棍を使って蹴り上げたあとに、下方向に蹴りをくり出す技。1段目は上段判定だが2段目は中段判定で、しゃがみ状態のところにヒットすると相手をよろけさせる。1段目は先読み対空に使うことができる。間合いを離す時などに使っていこう。

必殺技

三節棍中段打ち

技の発生が遅く、コマンドの関係上暴発しやすい。ガードされるとスキがあり、反撃を食らうことがあるので、立ちCからの連続技に使っていこう。

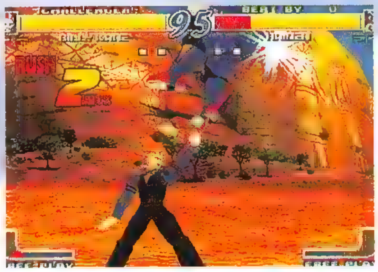
火炎三節棍中段突き

三節棍中段打ちからの追加技。三節棍中段打ちがヒットした時のみ出せる。ヒットすると相手はダウンする。


火炎三節棍中段突きは当たった時しか出せないにゃー

雀落とし

斜め前方に三節棍で攻撃する技。発生が早いので、ジャンプスピードの遅いキャラには見てから対空技として、ジャンプスピードが早いキャラに対しては先読み対空技として使うことができる。↘＋Cキャンセルで連続技に組みこめる。

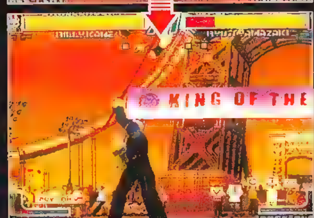

雀落としは連続技専用♥　たまには先読みで出すのもいいかも

技コマンド表

●投げ技	
一本釣り投げ（いっぽんつ）	➡＋C
三節棍背負い投げ（さんせつこんせお）	背後で➡＋C
●コマンド投げ	
地獄落とし（じごくお）	➡⬅＋C
●特殊技	
頭割下方撃（とうかつかほうげき）	⬅＋B
大回転蹴り（だいかいてんげ）	➡＋B
背面跳び蹴り（はいめんと）	↙＋C
陀龍対脚（だりゅうたいきゃく）	⬅↘＋B
●必殺技	
三節棍中段打ち（さんせつこんちゅうだんう）	⬅ため➡＋A
火炎三節棍中段突き（かえんさんせつこんちゅうだんつ）	三節棍中段打ちヒット中⬅➡＋C
雀落とし（すずめお）	⬇↙⬅＋A
旋風棍（せんぷうこん）	⬇↘➡＋A（Aボタン連打）
強襲飛翔棍（きょうしゅうひしょうこん）	↙⬇↘➡＋B
強襲旋風棍（きょうしゅうせんぷうこん）	強襲飛翔棍中C
強襲飛空棍（きょうしゅうひくうこん）	強襲飛翔棍下降中⬆＋C
火龍追撃棍（かりゅうついげきこん）	⬇↙⬅＋B
●超必殺技	
超火炎旋風棍（ちょうかえんせんぷうこん）	➡⬅↙⬇↘＋BC
紅蓮殺棍（ぐれんさっこん）	➡↘⬇＋C
●オーバードライブパワー	
サラマンダーストリーム	➡⬅↙⬇↘＋C

対人戦講座


中間距離からA・Bのコンビネーションを出して…



地獄落とし。ちょっと凶悪かな？

主戦力は、A・B・↓＋C or ↘＋Cの2択。↓＋Cが入ったらキャンセル火龍追撃棍、↘＋Cが入ったらキャンセル雀落としを出そう。超必殺技が出せる状態なら、キャンセル紅蓮殺棍がいい。コンビネーションのA・Bがガードされた時の選択肢として、コマンド投げの地獄落としを出すというものもある。A・Bのあとの2択を見切ってガードしてくる相手に対して効果的だ。

牽制技として使い勝手がいいのがしゃがみA。キャンセルはきかないが、リーチが長く、相手の攻撃の出がかりをつぶせることがある。

中間距離では陀龍対脚をメインに闘っていこう。相手のジャンプをつぶすことができたり、出鼻をくじくことができる。

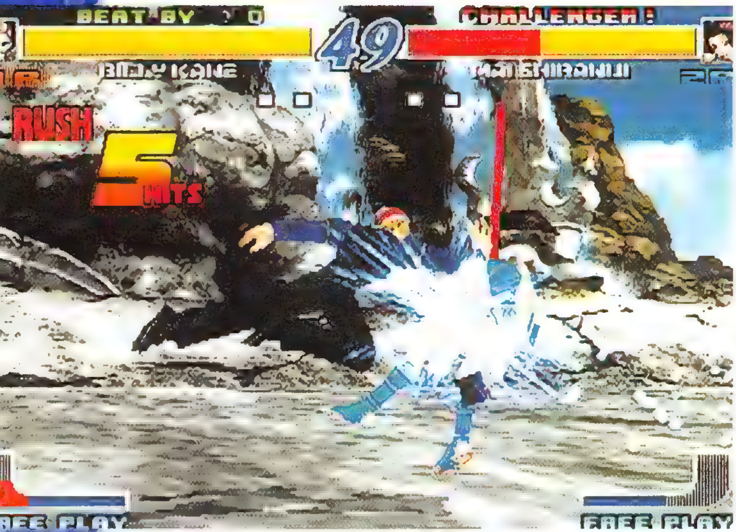
対人戦で使っていく連続技を紹介。

●A・B→キャンセル火龍追撃棍 or 超火炎旋風棍

Bからは最速でキャンセルをかけないとつながらないものの、お手軽。

●C・C→キャンセル三節棍中段打ち→火炎三節棍中段突き

やはりダメージが大きい火炎三節棍中段突き。スキが大きい技をガードしたあとに使っていこう。



強襲旋風棍。連続技に使っていこう

旋風棍

発生が早く、連打すれば出し続けることができる。弱攻撃から連続技になるが、ヒットしてもダウンしないので、連続技にする時は連打しないように。

強襲飛翔棍

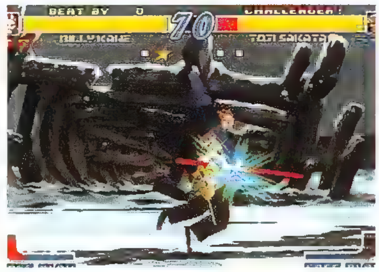
棒高跳びの要領で高く跳び、上空から攻撃する技。少し離れて出すと裏まわりを狙える。
追加技が2種類ある。

強襲旋風棍

強襲飛翔棍からの追加技。跳び上がらずに、そのまま前方に棍をまわしながら突進する技。発生が早いので、立ちC→キャンセル強襲飛翔棍→強襲旋風棍という連続技も可能。強襲飛翔棍を出したら、跳び上がる前にCを連打すれば簡単に出すことができる。

強襲飛空棍

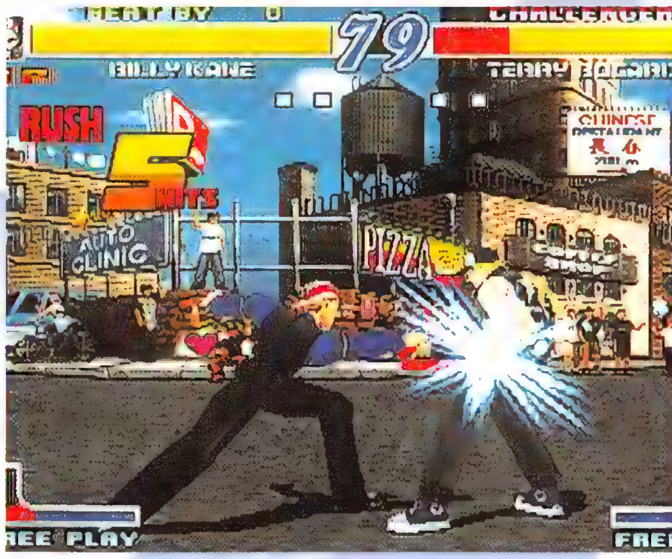
強襲飛翔棍からの追加技。上空から攻撃する際に、タイミングをずらして降りてくる技。判定が強いので、着地に攻撃しようとした相手に当たることがある。



強襲飛空棍は着地を狙ってくる相手に当たりやすい

火龍追撃棍

三節棍を振りまわして攻撃する技。弱攻撃から連続技になる。主力になる技だ。

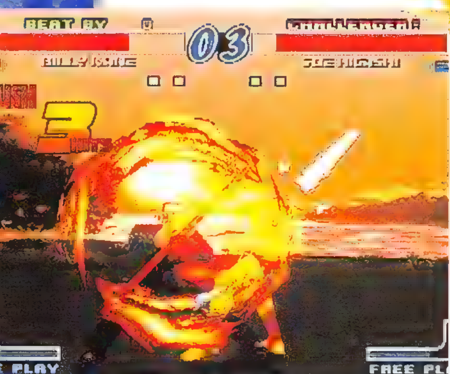


火龍追撃棍は連続技専用。使用頻度は高い

超必殺技

超火炎旋風棍

旋風棍に火の輪がついた技。発生は早い方なので、最速でキャンセルすれば弱攻撃から連続技になる。



弱攻撃から連続技になるのでお手軽

紅蓮殺棍

超火炎旋風棍をしながらジャンプする技。無敵時間はないので、↘+Cキャンセルで連続技に使っていくといい。先読み対空としても使っていけるが、リスクが大きい。

コンビネーション表

基本コンビネーション

つながる → / つながらない →

A	→ B	→ C
		↓+C
		↘+C
↓+A	→ ↓+B	→ ↓+C
		C
C	→ C	→ C

オーバードライブパワー

サラマンダーストリーム

炎がついた三節棍を振りまわしたあと、炎を飛ばす技。体当たり攻撃がカウンターヒットした時のみ、キャンセルで連続技になる。ガードされたあとのスキが少ないので、間合いを離す時に使うこともできる。

密着から出してもこんなに離れるサラマンダーストリーム



山崎竜二（やまざきりゅうじ）

解析／ILP－ケンちゃん



ギロチンが決まったあとにショベルがダウン攻撃になるのだ



ちゅうだーん。これで2択を迫っていこう

技解析

通常技＆特殊技

➡＋Aは中段判定になっている。このキャラは下段始動のしゃがみA・しゃがみBからの連続技を狙っていくことになるので、この技で相手の体力をけずっていこう。

必殺技

蛇使い・対空

毎度お馴染みの蛇使い。技の発生は少し遅いが、対空として使っていける。当然のように地上の相手にはほとんど当たらないので、使用頻度はおのずと低くなっていくだろう。

ちなみに、➘＋Cから連続技に組みこめるぞ。

地上の相手に出してしまった時には、ためて様子を見るか、Dでキャンセルしよう。

蛇使い・前方

蛇使いの中で最も使用頻度が高いであろう蛇使い・前方。中間距離での牽制技としてバリバリ使っていこう。跳びこみ防止にもなり、相手にプレッシャーをかけていける。

また、技の発生もなかなか早く、弱攻撃からでも連続技に組みこめるぞ。

ただし、スキが大きいので、適当に乱発することはできない。状況を見極め、気をつけながら使っていくといいだろう。

蛇使い・下段

攻撃範囲がものすごく長い蛇使い・下段。当然、立ちガード不能になっている。この技も牽制に使おう。

しかし、跳びこみには弱いので、蛇使い・前方で牽制しておいて、ジャンプしにくい状況を作ってから使った方がより安全だ。

蛇使いはすべてDボタンでキャンセルできるので、うまく使っていくといい。

サドマゾ

「首を相手に突き出して攻撃を誘い、そして反撃する」という当て身技。下段攻撃は取れないので、そこらへんを注意して使っていくといいだろう。



長い！　うまく牽制に使っていくといいかも



きたなぁ。へっへっへっ…反撃じゃあ！

対人戦講座

やはり蛇使いを使っての牽制が強い。おもに蛇使い・前方（B）を使っていくことになるだろう。

蛇使い・前方で相手のジャンプを牽制していき、➡＋Aやしゃがみ A・しゃがみBからの連続技を使ってガンガン2択を迫っていこう。

ここで、おもに使っていく連続技を紹介。

●しゃがみA・しゃがみB→キャンセルギロチン or 蛇使い・前方

●C・C→キャンセル各種必殺技

この2つの連続技はどちらもジャンプ攻撃から狙っていけるので、使い勝手がいいといえる。



蛇、蛇、蛇使い強えぇ！　しやあぁ！



しゃがみA・しゃがみBから連続技へ

技コマンド表

●投げ技	
ブン投げ（な）	➡＋C
カマホリ	背後で➡＋C
●特殊技	
ブッ刺し（さ）	➡＋A
目ツブシ（め）	相手ダウン中C
ドカン	➘＋B
カチ割り（わ）	➘＋A
地獄蹴り（じごくげ）	ダッシュ中BC
カチアゲ	ジャンプ中BC
●必殺技	
蛇使い・対空（へびつか・たいくう）	⬇⬋⬅＋A（ボタン押しっぱなしでため可）
蛇使い・前方（へびつか・ぜんぽう）	⬇⬋⬅＋B（ボタン押しっぱなしでため可）
蛇使い・下段（へびつか・げだん）	⬇⬋⬅＋C（ボタン押しっぱなしでため可）
サドマゾ	⬅⬋⬇➘➡＋B
倍返し（ばいがえ）	⬇➘➡＋C（ボタン押しっぱなしでため可）
毒手（どくしゅ）	➡⬋➡＋A（Aボタン連打）
爆弾パチキ（ばくだん）	➡⬅⬇⬆＋C
●超必殺技	
ギロチン	➡⬅⬋⬇➘＋BC
ショベル	⬋ため⬅➡＋BC
●オーバードライブパワー	
ドリル	レバー1回転＋C（Cボタン連打）



チャージした弾は好きな時に撃てる



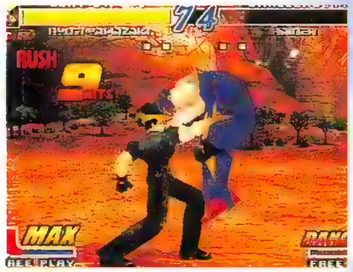
はい、1発お買い上げありがとう

倍返し

飛び道具を跳ね返す能力を持った技。コマンド入力後すぐにボタンを離すと、弾を1発チャージしてくれる。⬇↘＋Cで飛び道具が撃てるようになり、その弾は相手の飛び道具を貫通するぞ。

毒手

ヒットしたあと、Aボタンを連打すると追加技を出すことができる。連続技に組みこめるので、使い勝手はいい方だろう。



○塾○天王の技を見よ！ 毒手じゃあ

爆弾パチキ

コマンド投げ。決まると、相手に頭突きをくれてやるぞ。コマンド入力が難しいけど、頑張って決めよう。



超必殺技

コマンドむずいけど、頑張って決めよう爆弾パチキ

ギロチン

かなり高性能な技。ものすごく技の発生が早く、小技からでも連続技になる。また、相手を浮かせたあとにも狙っていけるので、かなり使える技になっている。ガシガシ狙っていけ！



なんかギロチン、発生超早いぞ！ A・Bキャンセルだ

ショベル

下段判定の突進技。技の発生が遅いので使いにくく見えるが、ダウン攻撃にもなるので、ギロチンやしゃがみCからつないでいけるぞ。



一見、使いどころの難しそうなショベルだが、ダウン攻撃に

コンビネーション表

基本コンビネーション

つながる ⟶　つながらない ⟶

A →	B →	C
	(B から・つながらない)	⬇+C
	(B から・つながらない)	↘+C
⬇+A →	⬇+B →	⬇+C
	(⬇+B から・つながらない)	C
C →	C →	C

ドリル

オーバードライブパワー

コマンド投げ扱いの技。Cボタンの連打数によりフィニッシュのモーションと威力が違っていて、連打数によってレベルが5段階に変化するぞ。しかし、LV．5を出すのはかなり難しい。投げに失敗すると、打撃判定の技が出るようになる。



ドリルLV．5。人間じゃ出ねえよ

千堂（せんどう）つぐみ

解析／DSP－たろりん

モンキーフリップのあとは追撃タイム！エルボーは終わり際を



技コマンド表

●投げ技

技名	コマンド
つぐみドライバー	➡＋C
つぐみスープレックス	背後で➡＋C

●コマンド投げ

技名	コマンド
モンキーフリップ	↘↘＋C
トリッピングアップ／パワーボンバー	⬅↙⬇＋C（相手の立ちorしゃがみで変化）
つぐみヒップ	トリッピングアップ中⬆＋C
レインボージャーマン	背後でしゃがみ状態で↘↘＋C
レインボージャーマン～ホールド	レインボージャーマン中C・C・C

●特殊技

技名	コマンド
ローリングソバット	➡＋B
脳天直撃（のうてんちょくげき）！	⬅＋C（ボタン押しっぱなしで3段階までため可）
ローリングブリーカー	脳天直撃！中⬇＋C
キャッチ	➡⬅＋C
ボディスラム	キャッチ中⬇＋C
グランドパス	キャッチ中➡＋C
ロープ投（な）げ	キャッチ中⬅＋C
引（ひ）き戻（もど）し	ロープ投げ中⬅＋C
引（ひ）き起（お）こし	相手ダウン中⬇⬇＋A
ハイアップソバット	引き起こし中タイミングよくB
弁慶直撃（べんけいちょくげき）！	⬅＋B

●必殺技

技名	コマンド
通天閣（つうてんかく）ドライバー	⬅⬇↙＋AorBorC
なにわラリアート	⬅ため➡＋A
オクトパスヒート	⬇↘➡＋C
つぐみちゃんエルボー	⬇↘➡＋A
お好（この）みヤキ入（い）れ	⬇ため⬆＋B・B・B・B・C
ハンティングブリッジ	⬇↙⬅＋B
スーパードロップキックライト	Bボタンを5秒以上押し続けて放す

●超必殺技

技名	コマンド
フライングつぐみドロップ	➡⬅↙⬇↘＋BC
なにわデスロック	トリッピングアップ中⬅↙⬇↘➡＋BC

●オーバードライブパワー

技名	コマンド
ループラインクラッシュ	⬇↙⬅↙➡＋C

技解析

通常技&特殊技

まずはつぐみのキモである投げ技から。

モンキーフリップは相手を高く放り投げる技。落ちてきたところを追撃できるぞ。追撃はつぐみちゃんエルボー↓↘＋C→キャンセルハンティングブリッジがおすすめ。

トリッピングアップとパワーボンバーは同じコマンドだが、相手の状態が立ちかしゃがみかで変化するのだ。当然、追加技があるトリッピングアップ（相手立ち状態）の方がダメージ的にお得。ちなみに、この技の投げ回避コマンドはなぜか⬅＋C。謎。

キャッチはコマンド入力から相手をつかむまでに少しスキがあるが、間合いはかなり広く、投げ回避も不能。この技自体にダメージはない。



キャッチは重要なダメージ源。小技をガードさせてから狙うべし

キャッチからの3つの追加技は、いずれも投げ回避をされてしまう。グランドパスとボディスラムを使い分けよう（グランドパスと引き戻しの回避コマンドが同じなので）。

レインボージャーマンは決めにくそうに思えるが、実はキャッチ→グランドパスから連続技になる。レインボージャーマン～ホールドは、タイミングよくCを押すことで出せる追加技で、3カウントまでいけば威力は絶大。ボタン入力のタイミングは、視点が変わった直後（ほんの少しだけ遅らせるのがコツ）。

以下、投げ以外の技を解説。

➡＋Cは対空技になる。相打ちになることもあるが、ダメージが大きいので、こちらの体力に余裕がある時には使っていくべきだ。

脳天直撃！は中段技で、追加技のローリングブリーカーまで決めればかなりの威力。発生が遅いため反応されやすいのが欠点。



ヘソで投げるレインボージャーマン。グランドパスからつなごう

タイミングよくCを3回押して3カウント。威力絶大で回避不可

対人戦講座

投げ技が主体で、打撃技のリーチも短いつぐみとしては、なるべく相手と接近して闘いたい。近づくには小ジャンプBやローリングソバットを使っていくといいだろう。

うまく接近できたら、しゃがみAでチクチクとかためつつ（合間に少しずつ前に歩き、間合いをつめるといい）、突然キャンセル通天閣ドライバーで奇襲したり、キャッチでつかんでしまおう。

当然、相手もおとなしくしていてくれるハズはなく、割りこもうとしたり、間合いを離そうとするだろう。よって、たまにしゃがみA→しゃがみBのコンビネーション（遅めにつなぐ）もまぜると効果的。



ローリングソバットはリーチが長く、突進力もあるのだ



通天閣ドライバーは相手の下段技を避けることもできるぞ

必殺技

通天閣ドライバー

ピョンと相手に跳びついて投げる移動投げ。ABCの順に移動距離が長くなり、発生が遅くなる。おもにAを使うべし。通常技キャンセルで出して奇襲するのが基本だ。

なにわラリアート

突進技だが、発生が遅く、スキも大きいので使いにくい。ため技なので暴発に注意。

オクトパスビート

いわゆる上段当て身。ジャンプ攻撃と必殺技（下段のものは除く）を取ることができる。当て身判定が出るまでにスキがあるので、使い勝手はイマイチ。



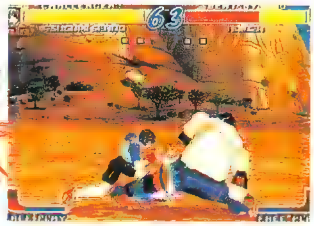
オクトパスビートは上段当て身。発生が遅すぎるのがキツい

つぐみちゃんエルボー

打撃技と下段当て身を兼ねた技。打撃技としての性能だが、空中の相手に当てればさらなる追撃が可能という特徴がある。リーチは極端に短く、地上の相手には当てにくい。当て身としての性能もイマイチ（判定が出るのが遅い）。



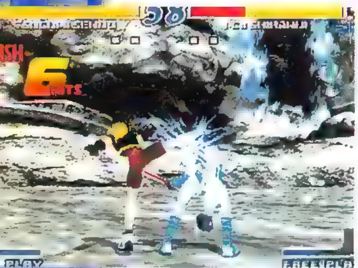
つぐみちゃんエルボー。普通は打撃技（リーチは短い）だが…



モーション中に相手の下段技を受けると、このように当て身になる

お好みヤキ入れ

立ち蹴り4発からサマーソルトキックをくり出す技。ガードされてしまうとどこで止めても反撃を受けてしまうので、連続技用といえる。



お好みヤキ入れ。C・Cやしゃがみ A・しゃがみBから連続技にしよう

ハンティングブリッジ

高く跳び上がったあと、キックを出しながら降下する技。上昇中にも攻撃判定がある他、下降中の蹴りが地上の相手に当たるとフランケンシュタイナーに変化する。しゃがみガード可能なのが残念。スキはあまりないが、立ちガードされると立ちAなどの発生が早い技で反撃されることもある。

スーパードロップキックライト

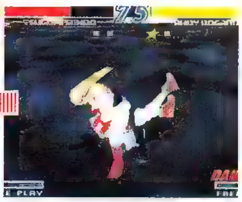
Bを5秒以上押し続けてから離すと出せるわけだが、苦労のわりに威力はあまり大きくないので、無理に使う必要はない。

超必殺技

フライングつぐみドロップ

相手が投げ間合いにいる時に使うと投げ技になり、そうでない時は突進技になるという、特殊な性質を持っている。この技は投げとして使うのが正解。ダッシュから直接狙ってもいいが、キャッチ→グランドパスから連続技になるので覚えておこう。

突進技としての性能の方だが、出がかりに無敵時間はあるものの、攻撃発生が遅すぎるので、割りこみに使ってもガードされることが多い。



グランドパスから…



フライングつぐみドロップがつながるぞ。ピュイ～ンな感じ

なにわデスロック

トリッピングアップからの追加技。フライングつぐみドロップよりもほんの少し威力が大きいが、トリッピングアップは投げ回避をされる可能性がある。一長一短じゃのう。

オーバードライブパワー

ループラインクラッシュ

移動投げ。普通に使うと、オーバードライブパワーの演出（画面のフラッシュ）でバレてしまい、ジャンプで回避される。C・Cからキャンセルで出し、連続技に組みこむのが正解だ。

「つっかまえたっ！」は、C・Cから連続技になるのだ



コンビネーション表

つながる → ／ つながらない ⇢

	1		2		3
基本コンビネーション	A	→	B	→	C
			B	⇢	↓+C
			B	⇢	↘+C
	↓+A	→	↓+B	⇢	↓+C
			↓+B	⇢	C
	C	→	C	⇢	C
専用コンビネーション	C	→	C	⇢	↑+C
	B	→	→+B	→	↓+C
	しゃがみB	→	C	⇢	↗+C
			C	⇢	↙↓↘→+C



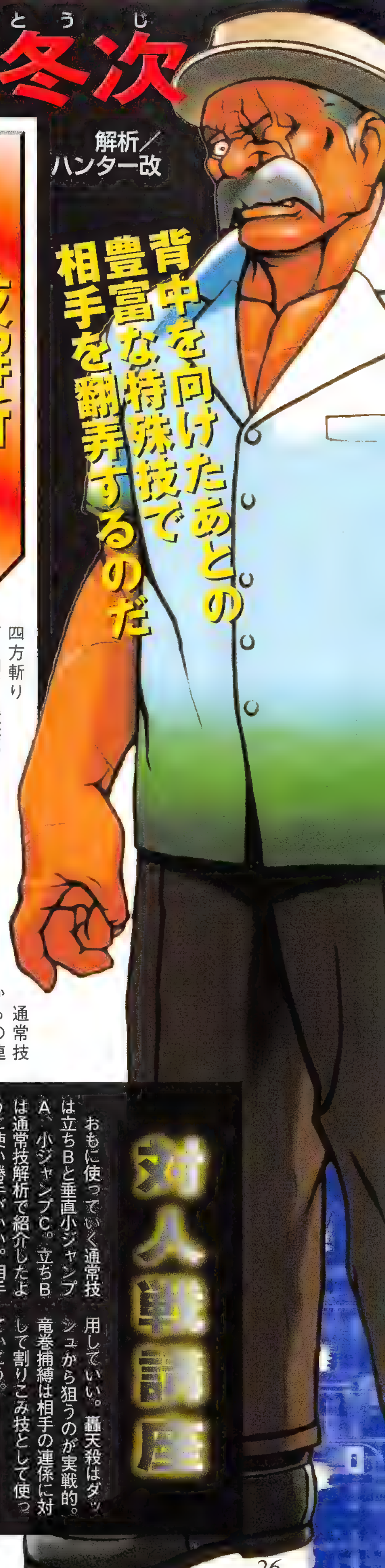
この肘に当たると投げが発動するけど、性能はいまいち



ヒットれば必ずダウンを奪える。発生も早めで使いやすい

坂田冬次（さかたとうじ）

解析／ハンター改



背中を向けたあとの豊富な特殊技で相手を翻弄するのだ

技解析

通常技&特殊技

立ちBは発生が早く、リーチが長い主戦力。牽制技としてかなり優秀。

C・C・Cは出したあと相手に背を向けてしまうが、スキは少ない。背を向けたあとは各種特殊技で3択をかけよう。だが、どれも発生が早いとはいえないので、ガードに徹する方がいいかも。

裏入り身投げは、背を向けた状態から出せる投げ技。肘打ち（ガード不能）を出して当たると発動する。だが、リーチが短い。

表裏は相手に背を向ける技。背を向けた状態から出せる技が4種類ある。だがこの技自体のスキが大きいので多用は禁物。

踝割りは背を向けた状態から出せる下段技。ヒットすれば必ずダウンさせることができる。ガードされた時のスキもやや少なめ。

四方斬りも背を向けた状態から出せる中段技。カウンターヒットすれば相手をよろけさせることができ、立ちAなどの通常技からの連続技を狙える。一部の下段技を空振りさせることができる。



足払いを空振りさせることができる四方斬り。中段技

技コマンド表

●投げ技	
四方投げ（しほうなげ）	➡+C
膝廻し（ひざまわし）	背後で➡+C
●コマンド投げ	
入り身投げ（いりみなげ）	⬅➡+C
裏入り身投げ（うらいりみなげ）	背中を向けて⬇+C
鴉落とし（からすおとし）	ジャンプ中↙or⬇or↘+C
●特殊技	
表裏（ひょうり）	⬇⬇
片羽根割り（かたはねわり）	入り身投げ中⬇+C
秘中殺（ひちゅうさつ）	裏入り身投げ中⬆⬇+C
捌き揚げ（さばきあげ）	背中を向けてBC
踝割り（くるぶしわり）	背中を向けてAB
四方斬り（しほうぎり）	背中を向けてAC
●必殺技	
弐双連斬（にそうれんざん）	⬇↙⬅+AorC
合気鏡殺（あいききょうさつ）	➡⬇↘+A
竜巻捕縛（たつまきほばく）	⬅↙⬇↘➡+A
轟天殺（ごうてんさつ）	➡⬅⬇⬆+C
●超必殺技	
摩利支天（まりしてん）	⬇↙⬅↙➡+BC後⬅↙⬇↘➡+C
●オーバードライブパワー	
不倶戴天（ふぐたいてん）	レバー1回転+C

対人戦講座

おもに使っていく通常技は立ちBと垂直小ジャンプA、小ジャンプC。立ちBは通常技解析で紹介したように使い勝手がいい。相手の攻撃の出がかりをつぶすことができる。中間距離の牽制として使っていこう。

垂直小ジャンプAはリーチが長く、攻撃判定が出ている時間も長いので、近寄ってくる相手を攻撃するのにいい。小ジャンプCは出切ってしまえば下方向への判定が強いので、近寄る手段に使える。ガードされ続けたら、攻撃を出さずに轟天殺や不倶戴天を狙ってみるのもいい。

使っていく必殺技は竜巻捕縛と轟天殺。この2つは貴重なダメージ源なので多用していい。轟天殺はダッシュから狙うのが実戦的。竜巻捕縛は相手の連係に対して割りこみ技として使っていこう。

対人戦で使っていく連続技を紹介。

●C・C→キャンセル弐双連斬

威力は小さいが、C・Cがヒットしたのを確認してからキャンセルしても間に合う。合気鏡殺も連続技になるのだが、技解析で述べたようにヒットさせたあと反撃を食らってしまうのでおすすめできない。ガードされた時にC・C・Cのコンビネーションを最後まで出して、背を向けた状態からの3択を仕掛けてみるのもたまにはいいかも。



立ちBは頼っていい技。それにしても痛そう…

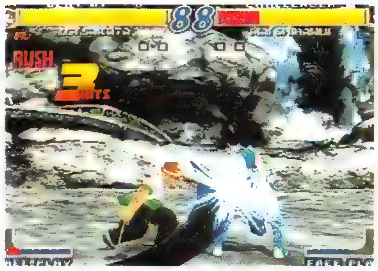


当て身はいろんな技を取ることができる。行動を読んで使おう

必殺技

武双連斬

扇子で縦斬り→斬り上げという連続攻撃をくり出す技。弱は強攻撃から連続技になり、ダウンさせることができない。強は踏みこんでから出すため連続技にはならないが、当たればダウンを奪うことができる。おもに弱を使っていくといい。



このように扇子で斬りつける。ガードされてもスキが少ない

合気鏡殺

山崎の倍返しタイプの必殺技。ただし近距離で飛び道具を取らないと、反撃をヒットさせることができない。普通の打撃技として使用することもできるが、ヒットさせても反撃を受けてしまう。



飛び道具を跳ね返せるが、発生が遅いので…

竜巻捕縛

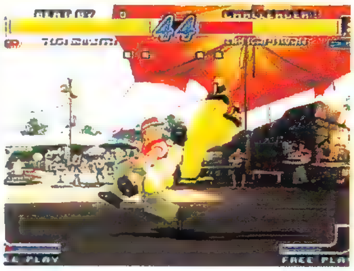
いわゆる当て身技。上、中段の通常技と必殺技を取ることができる。発生は遅いものの、ダメージが大きい。間違いなく主戦力になる技だ。



当て身成功後は相手をふき飛ばす

轟天殺

相手をぐるぐるまわしてから地面に叩きつける必殺投げ。間合いがせまいが、ダッシュから出していくなど使い方を工夫すれば主戦力になる。決めたあと相手は近くで起き上がるので、ダッシュして再び轟天殺を狙うというのもいい戦法だ。



ぐるぐるまわしたあと地面に叩きつける投げ。懐かしのコマンド

超必殺技

摩利支天

扇子で5回斬りつける技。4、5発目は下段判定。立ちCや体当たり攻撃から連続技になり、ガードされても間合いが離れるので手痛い反撃は食らわない。

追加入力技は中段技だが、4、5発目にしか出せず、連続ヒットはしない。中段技ということを知っている相手には出すのを控えておこう。反撃を食らってしまうぞ。

オーバードライブパワー

不倶戴天

投げたあとに相手を空中でお手玉する投げ技。ダメージが大きいので、ヒートゲージがたまり次第狙っていきたい。投げ間合いは轟天殺とあまり変わらないので、使いどころもほぼ一緒。ダッシュや小ジャンプから狙っていこう。決めたあと、相手が近くで起き上がるのも轟天殺と一緒。



追加入力で出る中段技。けど連続ヒットしないにゃー

コンビネーション表

基本コンビネーション

つながる →　つながらない ⇢

A	→	B	→	C
			⇢	↓+C
			⇢	↘+C
↓+A	→	↓+B	→	↓+C
			⇢	C
C	→	C	→	C



相手を空中でお手玉する投げ。ヒートゲージがたまったらガンガン狙っていこう



幕末浪漫第二幕

月華の剣士

月に咲く華、散りゆく花

TM

©SNK 1998

SNK	
業務用HN64	発売中/128,000
家庭用ROM	1月28日/32,000
家庭用CD	2月25日/6,800
SS	—
PS	—
544M	格闘アクション

今回で第二幕も一段落。メインはキャラ別の連続技&CPU戦攻略だ。最後のページにはエンディング情報その他の小ネタ集もあるので見てね。

システム解析/DSP-たろりん

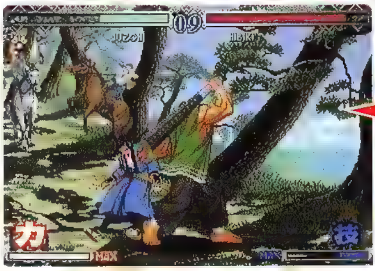
システム解析補足

着地際の攻防

空中で相手の通常技を食らった時やジャンプ攻撃を弾かれた時など、ダウンせずに着地する状況では着地した直後に投げ技を狙われると逃げることができない。

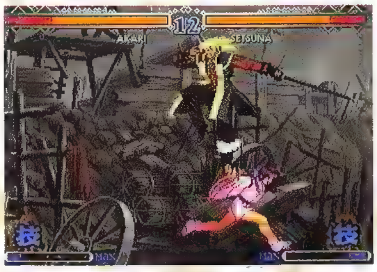
これを活用できるのは、十三などのダメージの大きい投げ技を持っているキャラ。相手のジャンプ攻撃を弾いたあとなどに空中で追撃せず、着地を投げてしまうというわけ。うまく決められれば、空中で追撃するよりも大きなダメージを与えることができる。


ジャンプ攻撃を弾いたあとは、ダウンせずに着地するので…


着地地点に投げが確実に決まる。十三や響は活用しよう

着地を攻めるもう一つの方法も紹介しよう。相手の後ろから技を重ねる、というものだ。前号で紹介したとおり、キャラが振り向く時には相手の攻撃をガードできない時間がある(しゃがみ振り向きは特に長い)ので、そこに下段技を重ねればガード不能になるというわけだ。

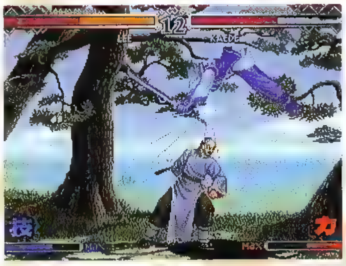
さて、間合いが遠い時は、ふっ飛んでいる相手の下をダッシュでくぐる必要があるが、ダッシュしてから普通に技を出そうとすると、振り向かずに技が出てしまう。ところが、ダッシュで相手の下をくぐったあと、レバーを上要素(↖ or ↑ or ↗)に短く入力すると、ダッシュを止めて瞬時に振り向くことができる(入力時間が短ければジャンプもしない)。うまく利用するべし。ちなみに、レバーを↑に入れるとダッシュが止まらないことがある(原因不明)ので、↗ or ↖の入力を心がけよう。


この状況でレバーを↗or↖に入れると、すぐに振り向けるのだ

空中受け身・実戦活用法

空中受け身は、食らい判定がなくなった時にしか取ることができないうえ、取った直後から食らい判定が復活してしまうため、使いどころが難しい。ここでは、そんな空中受け身の効果的な使い方を紹介しよう。

たとえば、空中で相手の通常技を食らったあと。この場合、相手はダッシュで接近してから着地地点を投げようとしたり、後ろから技を重ねようとすることが多い。ところが、着地寸前に空中受け身を取ってジャンプ攻撃を出せば、これらの攻めを回避すること



着地に投げを狙われても、着地寸前に受け身を取れば回避できるができるばかりか、ダッシュ中や投げの空振りモーションにジャンプ攻撃を当てて反撃に転ずることもできるのだ。しかし当然ながら、受け身を取った直後に対空技を出されると食らってしまう(弾くことはできるけど)。ここは読み合いになってくるぞ。

剣質ゲージの増加

必殺技を出した時と技を相手に当てた時にゲージがたまる。これは全剣質共通。ガードされた場合は、『力』と『技』ではたまるが、『極』では一切たまらない。

相手の攻撃を食らった時もゲージがたまるのだが、連殺斬、および多段必殺技を食らった時は、最初の1発でしかたまらない(全剣質共通)。相手の技をガードした時はまったくたまらないぞ。

『力』には、1回でたまる量が多いという特権もある。『技』と『極』は、ゲージの増加量はまったく同じだ。

小ネタ集

1回の連続技で与えることができるダメージには限界がある(ゲージ1本+3分の1ぐらい)。限界値に達すると、そのあとどんなに技をつないでも、ダメージはゼロになってしまうぞ。

相手の地上技を弾いた時は、跳びこみから連続技を決められるほか、すばやく出せば乱舞奥義も決められる。ただし、武器以外で攻撃する技を弾いた場合(相手がよろける)は、相手の硬直時間が短いので、素直に地上で連続技を決めるようにしよう。

※コマンドはすべて自キャラが右向き時のものです。

タイムアタックモード解析

タイムアタック基礎知識

前作でもおなじみのタイムアタックモード。制限時間内(90カウント=180秒)にどれだけのキャラを倒せるかを競うモードだ。

前作から微妙にシステムが変わっているので、前作と共通の部分も含め、大まかな特徴を紹介しよう。

・プレイヤーキャラの体力ゲージは、相手の攻撃を食らっても減らない

・残りタイムが30カウント(60秒)を切ると、体力が点滅状態になる

・相手キャラの体力は、前のキャラを倒すのに要した時間によって変化(表参照)。相手キャラのレベルは画面右下に表示される

COMキャラクターレベル		COMの体力	登場時やられ判定&着地時スキ
倒した時間	①20秒以上	128ドット	あり
	②16〜19秒	112ドット	あり
	③12〜15秒	104ドット	あり
	④4〜11秒	88ドット	なし
	⑤0〜3秒	64ドット	なし

タイムアタック攻略心得

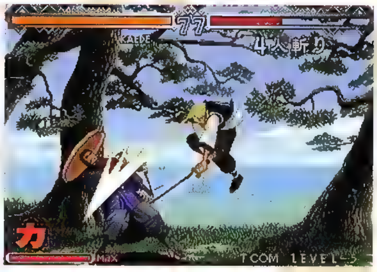
まず、タイムアタックで高成績を出すために押さえておきたい心得を紹介しよう。

①とにかく3秒以内に殺す

3秒以内に相手を倒すことができれば、次に現れるキャラの体力は最小の64ドットとなる。よって、すべての相手を3秒以内で倒しつづけるのが理想(当然だけど)。



今回は相手の体力が変動制。すばやく倒すことができれば…



次に出てくる相手の体力はこれしかない。連続技1回で倒せる

②相手をダウンさせない

これは前作と同じだが、相手をダウンさせてしまうと起き上がるまでの時間が無駄になる。そのうえ、移動起き上がりで逃げられる可能性もある。ダウンさせずに倒すか、1回の連続技で確実に相手を仕とめるようにしよう。

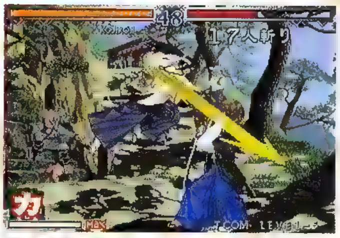
③フィニッシュ技に注意

これまた前作と同じ。特殊な食らいモーション(燃えるものなど)になる技で相手を倒すと、倒した時の演出が異常に長くなる。これまた時間の無駄となってしまうぞ。これらの技でフィニッシュするのは避けるべし。例外として、相手が崩れるように倒れる技(響の近寄りて斬る也など)で倒した場合は演出がないので、使っても大丈夫だ。

④落ちてくるキャラに注意

前作では、キャラが画面上部から現れる時には技を出してくることはなく、着地にはスキもあった。ところが今回は、CPUキャラのレベルが④〜⑤の場合、着地にスキがないうえ、落ちてくる時にジャンプ攻撃を出してくることもある。とはいっても、ジャンプ攻撃は滅多に出してこない。ガードも甘いので着地際を攻撃すれば食らってくれることが多い(相手キャラにもよるが)。まぁ一応頭に入れておいてくれ、ということで。

ちなみに、CPUキャラのレベルが①〜③の時は、落下中から食らい判定があり、着地の瞬間にもスキがある。空中にいる間に攻撃を当てても大したダメージは与えられないので、着地の瞬間を狙って連続技を叩きこもう。

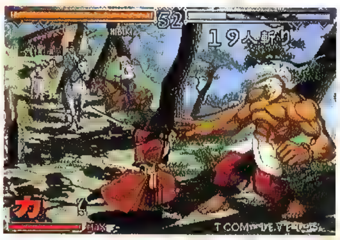


着地にスキがないので、技を重ねてもガードされることアリ。運!?

⑤相手キャラの出現パターンを覚える

相手キャラは16キャラで1ループとなる。出現するキャラの順番は、あらかじめ用意されているいくつかのパターンの中からランダムで決定される。効率のいい出現パターンを右下に紹介するので、参考にしてほしい。

ちなみに、出てくるとイヤなキャラは、示源、嘉神、守矢など。特に守矢のガードのかたさはハンパではないので、守矢が出てこないパターンか、出てくるとしても最後のほうに出てくるパターンになることを祈るべし。



示源はかなり防御力が高い。1回の連続技で倒せないことも

タイムアタック攻略実践

剣質は、攻撃力が高くて剣質ゲージもたまりやすい『力』で決まり。

多くのキャラで有効なパターンとして、➡+Bをひたすらくり返すというものがある。レベル⑤の相手なら大抵2発で昇天してくれる。防御力が低いキャラに対しては、ジャンプBで跳びこんでから➡+B、というパターンも有効だぞ。うまくいけばこの2発で倒せるのだ。



ほとんどのキャラは➡+B連発でイケる。示源や響は特に強い

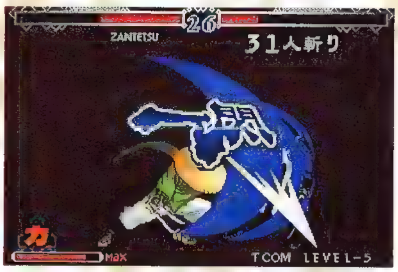
➡+Bの性能がよくないキャラ(2段技や、リーチが極端に短いものなど)は、地道に跳びこみからの連続技をくり返して倒していくしかない。相手をダウンさせないように注意しよう。

超奥義が高性能(出が早く、演出が短い)なキャラは、超奥義にも頼るべし。残りタイムが30カウントを切ったらバリバリ使いまくろう。該当キャラは斬鉄や十三など。超奥義が使いにくく、なおかつ➡+Bも使えないキャラ(玄武の翁など)はつらい闘いになるが、がんばってくれぃ。

最後に、相手キャラ別ワンポイント攻略を。

十三…➡+Bを当てるとダッシュからぶんナゲを狙ってくることが多い。垂直ジャンプBから連続技を叩きこもう。

李…1回技を当てたら、すぐにしゃがみ弾きを出してみよう。李は立ちAや➡+Bを出してくることが多いので、バッチリ弾くことができる。



斬鉄の断鋼刃は超高性能。硬直が解けると同時に次を出そう

効率のよい出現パターン

高嶺響→真田小次郎→嘉神慎之介→直衛示源→斬鉄→李烈火→天野漂→骸→鷲塚慶一郎→神崎十三→一条あかり→玄武の翁→雪→御名方守矢→刹那→楓



待てしゃがんで跳びこんで↓↘→+Bでキャンセルを

楓(覚醒前)

攻略・解析／飲み頃KING

連続技

●『力』…小ジャンプC↓キャンセルジャンプB↓←+A×1～2↓立ちA↓キャンセル強一刀・空牙↓一刀・兜割り

対戦で使っていくならこれくらいが簡単と思われる連続技。←+Aは目押しでつないでいく。小ジャンプC↓キャンセルジャンプBをくり返す回数は各自の良心に任せます。

●『技』『極』…一刀・嵐討↓強一刀・空牙↓強一刀・空牙↓一刀・雷霆

嵐討で浮かせ超早めに強空牙を入力し、さらに強空牙。落ちてくるぎりぎりに雷霆で拾う。間合いは試合開始時の位置から相手が2キャラ分さがったくらいがベスト。

●『力』…(画面端で)一刀・疾風↓→+C↓キャンセル活心・伏龍or活心・亢龍

→+Cの出が遅いのでなかなか難しいが→+Cが当たるぎりぎりの間合いで出すとやりやすい。狙う機会が非常になさそうだがとりあえず相手の起き上がりに重ねて狙ってみる?

●『技』『極』…(画面端で)ジャンプB↓←+A×2↓A・B↓キャンセル一刀・疾風↓A・B・BC

疾風の後の立ちAへのつなぎがかなり微妙だがなんとか入ってしまう連続技。

●『技』『極』…小ジャンプC↓キャンセルジャンプB↓A・A・B↓キャンセル強一刀・空牙↓一刀・兜割り

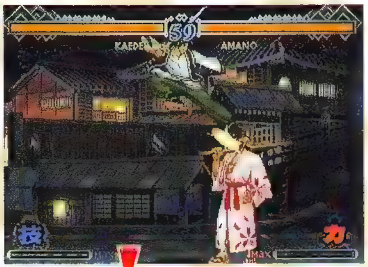
連殺斬を使っての連続技。遠めから跳びこむと空牙が当たらなくなってしまうので注意が必要。

●『力』『極』…ジャンプB↓立ちB↓キャンセル弱一刀・連刃斬(1or2段目)↓(昇華)活心・伏龍orキャンセル一刀・疾風

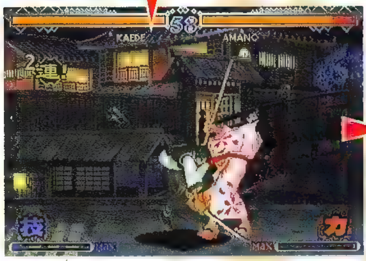
剣質が『力』か『極』でゲージが満タンか赤ゲージの時に↓↘→↓↘→+ABと入力することによって疾風が出るのを利用した連続技。この疾風は昇華のように連刃斬からつなぐことができる。超奥義を入れた方がいいんじゃないかというツッコミはこのさいナシ。

●『共通』…小ジャンプC↓キャンセルジャンプB↓昇り小ジャンプC↓キャンセルジャンプB…

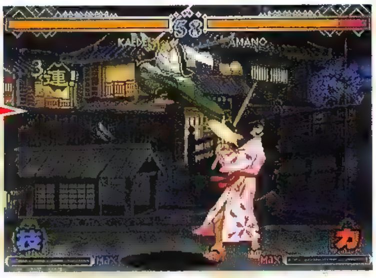
覚醒前楓の強さの源になっている連続技。キャンセルジャンプBは↓↘→+Bで。詳しいやり方は前号を参照のこと。昇り小ジャンプCが難しめなので要練習。大きめの相手なら通常のジャンプでも大丈夫なので、いい練習台になる。



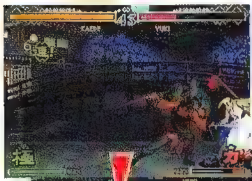
ジャンプCを当てて…



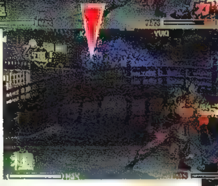
キャンセルジャンプB。そして…



またジャンプC。これはひどすぎるう



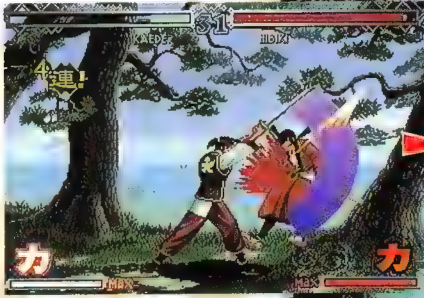
疾風を連続ヒットさせて…



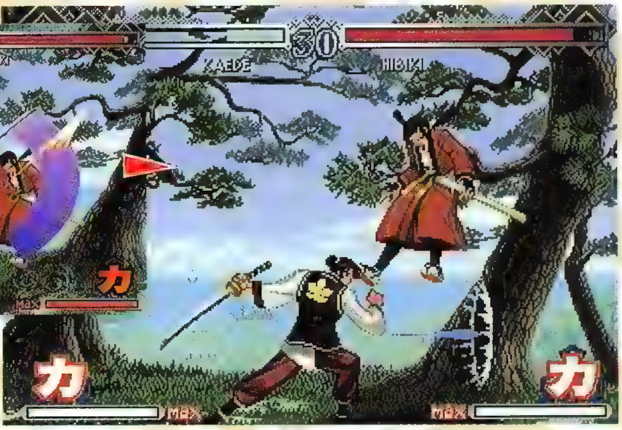
立ちAにつなぎ…



連殺斬発進。けっこーむずいの



ここでコマンド入力



疾風が出ちゃった。なんか変

技コマンド表

●特殊技	
一刀・雷霆	空中でCD同時押し
一刀・束風	↓↙←+C
●必殺技	
一刀・疾風	↓↘→+AorB
一刀・空牙	→↓↘+AorB
一刀・兜割	一刀・空牙(強)の2発目がヒット後、→↓↘+B
一刀・連刃斬★	↓↙←+AorB
一刀・嵐討	接近して←↙↓↘→+C
●超奥義	
活心・伏龍	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
活心・亢龍	↓↙←↙→+B
●乱舞奥義	
活心・九頭龍	↓↓+AorB

キャンセル表

	力	技・極
立ちA	○	○
しゃがみA	×	○
←+A	○	○
立ちB	○	○
しゃがみB	○	○
→+B	×	×
立ちC	○	○
しゃがみC	×	○
↘+C	○	○
→+C	○	×
BC	×	×

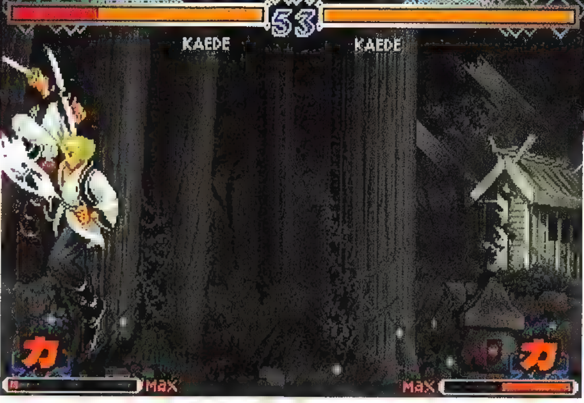
※キャンセル表は、編集部調べです。表中の○は必殺技でキャンセル可能、×はキャンセル不可を示しています。また全キャラ共通で、『力』でガードされた時のみ→+BがBCでキャンセル可能です。

※技コマンド表中の★は昇華対応必殺技です。

CPU戦攻略

●くり返しジャンプパターン
対応キャラ：楓、雪、一条あかり、骸、嘉神慎之介、玄武の翁

画面端で後ろジャンプを繰り返して相手の技を誘い、それを空中ガード後連続技を入れてしまうというもの。

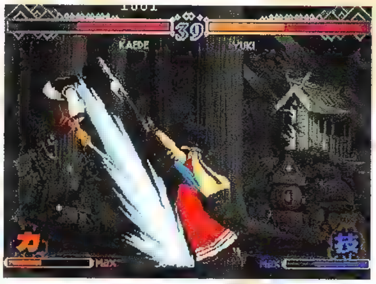


空牙をガードする日常の風景。反撃確定だ

キャラによってはジャンプ中に技を出して誘ったりすることもある。そちらはキャラ別の説明参照。

楓…画面端でジャンプしていると空牙を出してくる。それを空中ガード後、連続技。そのくり返しでなんとかなっちゃう。

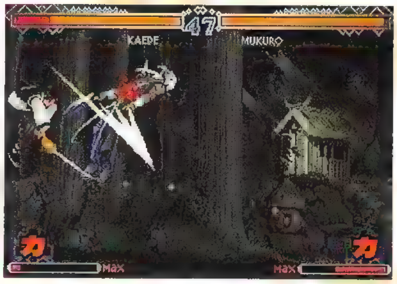
雪…雪は中間間合いでジャンプBを出していると霜華が誘える。そのスキに➡＋Bを叩きこんでやろう。



霜華を出してしまった雪。さらばしすたー

一条あかり…あかりも画面端でジャンプしていると天文・星の巡りを出してくるので落ち着いてガード。そして連続技でおしまい。

骸…画面端でしゃがんで待ち、近寄ってきたらジャンプBを出す。立ちBや禿鷲が誘えるぞ。立ちBならそのまま➡＋Bで反撃、禿鷲ならばガードしてから反撃。また、跳びこみに対しては後ろジャンプBを当てることによって対処していこう。



跳んできたらジャンプBで撃墜

嘉神慎之介…嘉神は後ろジャンプBで焦咆吼が誘える。かなり遅めのタイミングで出してくるので注意。



舞う嘉神。この後ボコボコに

玄武の翁…ジャンプで亀舞・天が誘える。画面端でジャンプ、空中ガード後連続技を決めてしまおう。

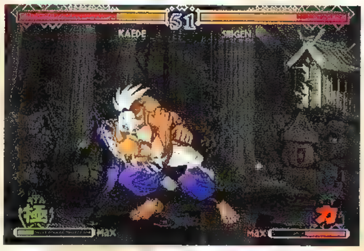
●くり返ししゃがみ待ちパターン
対応キャラ：御名方守矢、天野漂、直衛示源、真田小次郎、高嶺響、刹那、鷲塚慶一郎

しゃがんで待ち、相手の攻撃をガード後連続技を入れるというもの。キャラによってはしゃがみAで技を誘ったりする必要がある。キャラ別の説明をよく見てね。

御名方守矢…しゃがんでひたすら待ち、跳んできたら弾いてジャンプB。また、守矢は➡＋Bを2回出してくるクセがあるので、1回目をガードしたあとに跳びこんで連続技を決めるのもアリ。

天野漂…しゃがみAを出すとジャンプCが誘える。ジャンプCをガードしたら弾きを出そう。ちょうど技を出してきたところを弾けるので、そこに連続技を叩きこむ。

直衛示源…示源はしゃがみAを出すと白虎襲が誘える。もちろんガード後に連続技が入るぞ。また、跳びこんできた場合は跳びこみ攻撃をガードし、その後に弾きを出す。うまい感じで弾けるのでそこにもやっぱり連続技。

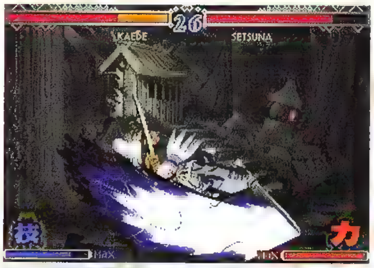


白虎襲をガード。ばりばり反撃できるぞ

真田小次郎…連殺斬をしゃがんでガード。立ちBやしゃがみBのあと反撃確定。たまにBCを使ってくるので注意。

高嶺響…しゃがみAで近寄りて斬る也が誘える。それをガードして連続技を叩きこんでやろう。

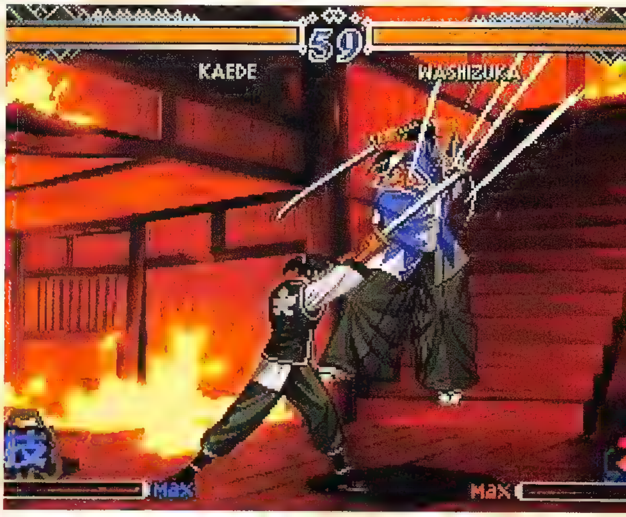
刹那…しゃがんで待ち、無銘（参）を立ってガード後、連続技を決めよう。とにかく刹那から目を離さず確実にガードしていくように。これを待ってぺこぺこにしてしまえ。



鷲塚慶一郎…かなりの跳びこみたがり屋さんなので跳びこんできたところを弾き、ジャンプBを入れる。着地後、さらに連続技を決められる。

●その他のパターン
対応キャラ：李烈火、斬鉄

ひたすら跳びこんでいって連続技を入れるだけでおっけえ。とても簡単。



かきーんと。この後空中で追い打ち確定

対黄龍戦攻略

試合が始まったらしゃがんでひたすら待つ。相手が技を出してきたら立って弾き、連続技を決める。そのくり返しでおっけえ。また、ダッシュしてきた場合はほとんどが投げ狙いなので、ジャンプで回避する。相手が投げモーションでかたまっているうちに斬りまくってやろう。



弾きっ！ ここから怒濤のラッシュ開始



楓（かえで）

攻略・解析／修羅騎士　鷹

連続技

●『力』…立ちB→キャンセル弱連刃斬→(昇華)醒龍

昇華を使った『力』ならではの連続技。密着状態からの場合は、立ちAや立ちCからも弱連刃斬へつなげられるので覚えておくといいかも。肝心の連刃斬は1〜2段目のどちらからでも醒龍につなぐことができる。少しでもダメージを取りたいなら2段目をキャンセルすべし。

空中投げ（雷霆）でフィニッシュだ。強空牙でもいいっす

●『技』『極』…←+A×1〜2→A・A・B→キャンセル強空牙→高空牙

基本的な連続技。『極』の場合は蒼龍を決めることもできるので覚えておくといい。

必殺技を強疾風にする時は、←+Aの数を3発まで増やせる。また、弱連刃斬にする時は←+Aを省き、立ちAから開始するようにしよう。

●『技』『極』…立ちA・B→立ちA・A・B→キャンセル強疾風

連殺斬から連殺斬へつなぐ、いつもと違った連続技。1セット目の立ちBを決めたあと、少し前進してから2セット目の立ちBへつなぐのがポイント。多少面倒くさいだけあって、威力は大きめだ。

●『技』『極』…ジャンプB→←+A・A・A・B・BC→弱空牙→強空牙→高空牙

画面端限定の連続技だが見た目はかなりいい。BCまで決めると相手との距離が離れるため、弱空牙が1ヒットしかしないことが多い。しかし、幸い1ヒットだと受け身を取られる心配がないので、強空牙が確実に決まるのだ。

●『共通』…嵐討→各種追い打ち

共通とついているが、『力』と『技』では決めていく技が状況によって異なることもあるので注意すべし。

『共通』…①強空牙→高空牙。②雷霆。③伏龍。①は、高空牙をギリギリまで引きつけてヒットさせるとダウン攻撃の↘+Bがその場から届く…ただそんだけっす。

『力』…①醒龍。②亢龍（『極』でも可能）。

『技』…九頭龍（『極』でも可能）。九頭龍は最速でキャンセル（先行入力でよい）しなければ拾えないので注意しよう。また、伏龍を出せる状態で九頭龍を決めた場合は、打ち上げフィニッシュ→キャンセル伏龍の威力が大きく、見た目もいいのだ。

●『共通』…ジャンプB→昇りジャンプA→弱追風

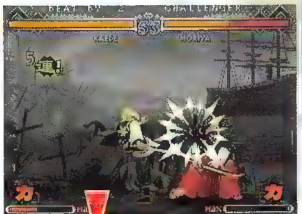
"おちょくり"の入った連続技。ジャンプAは昇りで出さなければヒットしない。

●『力』…←+A×1〜3→立ちA→キャンセル強空牙→高空牙

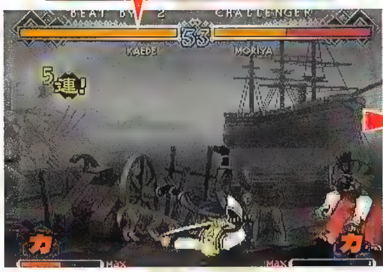
『力』の基本といっていい連続技。地上戦ではもちろんのこと、ジャンプ攻撃（裏まわり含む）からも常に狙っていきたい。

●『力』…←+A×1〜3→➡+C→キャンセル伏龍or(束風→雷霆)

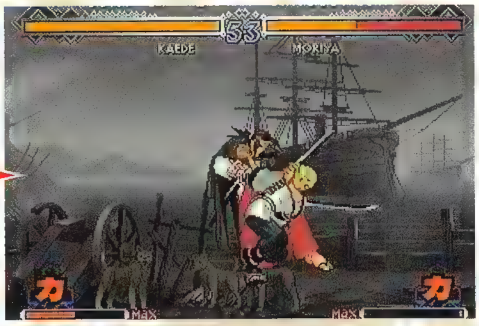
体力ゲージ点滅時や剣質ゲージがMAXの時に狙いたい連続技。束風にした時は強空牙→高空牙も狙えるが、安定性に欠けるので雷霆にするといいだろう。

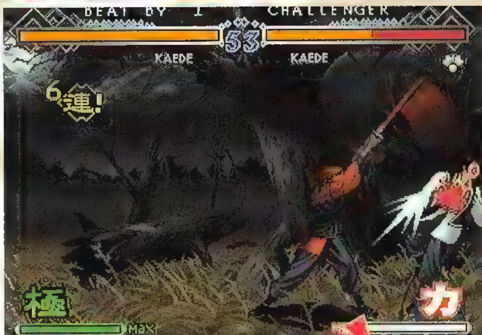


ジャンプB→←+A×3→➡+Cとつなぎました。このあとは…



キャンセル束風で移動。最後は…





ジャンプB→←+A・A・A・B・BCで相手を浮かせて…



弱空牙1段目のみヒット（重要）。空中受け身がとれないので…



強空牙を決めてやろう。ん〜格好イイぜ!!

技コマンド表

●特殊技	
一刀（いっとう）・雷霆（らいてい）	空中でCD同時押し
一刀（いっとう）・束風（たばかぜ）	↓↙←+C
●必殺技	
晨明（しんめい）・疾風（はやて）	↓↘→+AorB
晨明（しんめい）・空牙（くうが）	→↓↘+AorB
晨明（しんめい）・高空牙（こうくうが）	晨明・空牙（強）の2発目がヒット後、→↓↘+B
晨明（しんめい）・連刃斬（れんじんざん）★	↓↙←+AorB
晨明（しんめい）・嵐討（あらうち）	接近して←↙↓↘→+C
晨明（しんめい）・追風（おいて）	空中で↓↘→+AorB
●超奥義	
活心（かっしん）・伏龍（ふくりゅう）	↓↙←↙→+AB
活心（かっしん）・醒龍（せいりゅう）	↓↘→↓↘→+AB
●潜在奥義	
活心（かっしん）・亢龍（こうりゅう）	↓↙←↙→+B
活心（かっしん）・蒼龍（そうりゅう）	↓↘→↓↘→+B
●乱舞奥義	
活心（かっしん）・九頭龍（くずりゅう）	↓↓+AorB

キャンセル表

	力	技・極
立ちA	○	○
しゃがみA	×	○
←+A	○	○
立ちB	○	○
しゃがみB	○	○
→+B	×	×
立ちC	○	○
しゃがみC	×	○
↘+C	○	○
→+C	○	×
BC	×	×

CPU戦攻略

●括心一刀流剣術指南 其ノ壱：待って反撃しようぜパターン
対応キャラ：雪、鷲塚慶一郎、真田小次郎、刹那

しゃがみガードで身をかためて、相手の技をガードしたあとに反撃するパターン。待っている時にダッシュから投げを狙ってくることがあるが、これに対してはダッシュを見たら後ろジャンプしてそのまま連続技を狙いたいところ。

雪、真田小次郎…連殺斬を出してくるのを待つのだが、反撃はBの部分をガードしたあと。途中で中段などを混ぜてくることがあるけど、これに対しては気合いでガードだ。もちろんガード後には反撃することができるぞ。

鷲塚慶一郎…よくジャンプBを出すので、弾いてやるといい。弾き後はジャンプB（昇り）をヒットさせて着地に技を重ねると食らってくれる。連続技を決めていこう。

刹那…突進技の参（中段）を出してくる。立ちガード（要反応）のあとに反撃しよう。チャンスが多いとはいえないので、そのまま一生嵐討パターンへ持っていくといい。

●括心一刀流剣術指南 其ノ弐：後ろジャンプで空中ガードパターン
対応キャラ：楓、一条あかり、玄武の翁、骸

画面端で後ろジャンプを繰り返し、相手の対空技やスキの大きな技を空中ガードしたあとに反撃していくパターンがコレ。

玄武の翁…亀舞・地やジャンプ攻撃、しゃがみB→キャンセル亀（飛び道具）の3つの行動を待つ。亀舞・地にはスキに連続技を決め、ジャンプ攻撃は間合いに応じて嵐討を決めていこう。しゃがみB→キャンセル亀は、しゃがみBは食らってしまうけどそのあとの亀は空振りするので、硬直中に連続技を決められるのだ。また、BCのガード不能を出してきた時は跳びこみから連続技を狙っていこう。

骸…画面端まで後退し、相手がタイム表示の真下あたりまで近寄ってきたらすぐに後ろジャンプ。すると、ジャンプ攻撃や上方向に放つ廻転肝えぐりを出すことがある。

ジャンプ攻撃を空中ガードしたあとは"確実"にバックステップをするので、相手の着地に合わせるように跳びこみ、そのままジャンプBから連続技を決めていこう。

廻転肝えぐりは着地後にダッシュで近寄ってから連続技を決めるといい。近寄られてしまった場合は、スキの大きな技をガードしたあとに反撃していくか、ジャンプで飛び越えてしまうといいだろう。

●括心一刀流剣術指南 其ノ参：誘って撃沈パターン
対応キャラ：御名方守矢、神崎十三、天野漂、直衛示源、嘉神慎之介、高嶺響

特定の技を振って相手に特定の行動をとらせ、それを対処していくパターン。

御名方守矢…届かない位置でしゃがみAを振っていると、歩月や跳びこみを誘える。歩月は位置によってスキに連続技を決め、跳びこみに対しては弾きから追撃していこう。

天野漂、直衛示源…しゃがみAを振るとジャンプ攻撃→立ちBなどの連係を誘える。着地後の立ちBガードor弾いて連続技を決めていくといい。また、示源はタックル（突進技）を出してくることがあるが、ガード後に連続技を決められるので問題はない。

神崎十三…遠距離で後ろジャンプ攻撃を出すと、ダッシュから投げを狙ってくることが多い。投げを垂直ジャンプで回避し、そのまま連続技を叩きこんでいこう。

嘉神慎之介…中間距離で後ろジャンプC（昇り）を出すと焦咆吼（対空技）を誘える。うまく誘えたら、ダッシュで近寄ってからかジャンプ攻撃から連続技を決めていこう。ダッシュしてきた場合は後ろジャンプから連続技を狙っていくべし。

高嶺響…ラウンド開始直後くらいの間合い（重要）でしゃがみAを振ると、ダッシュ攻撃や近寄りて斬る也を誘うことができる。ガード（しゃがみガードがいい）をしたあとに連続技を決めよう。『技』&『極』の場合なら、→＋Bまでの連殺斬を決めると再度前述した行動を誘えることがあるので覚えておくといい。

近寄られてしまったら、早々にジャンプなどを使って間合いを離していこう。

●括心一刀流剣術指南 其ノ四：一生嵐討パターン
対応キャラ：全キャラ

嵐討を決めたあと立ちB↓キャンセル束風を出し、着地した相手に再度嵐討を決めていく全キャラに通じるパターン。束風を出したあとは、たいてい相手の裏側へまわりこむ形になるが、キャラによっては多少前に歩いてから立ちBをヒットさせないと裏にまわれないので注意（まぁ、嵐討の間合内なら表でもいいんだけどね）。『力』は攻撃力が高く、数回くり返せば気絶させることできるので問題はないが、『技』『極』は攻撃力が低めなので、ゲージがたまった時点で嵐討↓キャンセル伏龍or九頭龍につないで一気にダメージを奪おう。

またこのパターンへは、相手の跳びこみを弾いたあと追撃を立ちB↓キャンセル束風にすることで持っていくこともできる。

●その他のパターン
対応キャラ：斬鉄、李烈火

この2人…というより、前半に出てくるキャラに対しては、ジャンプ攻撃から連続技を狙っているだけでOKだ。

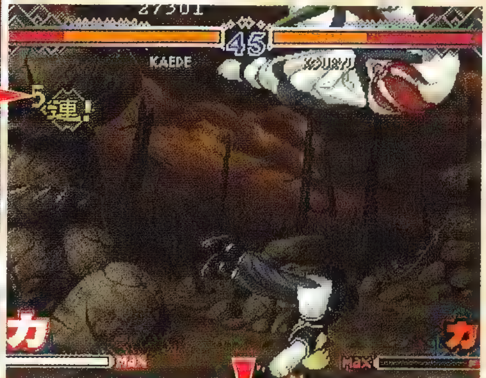


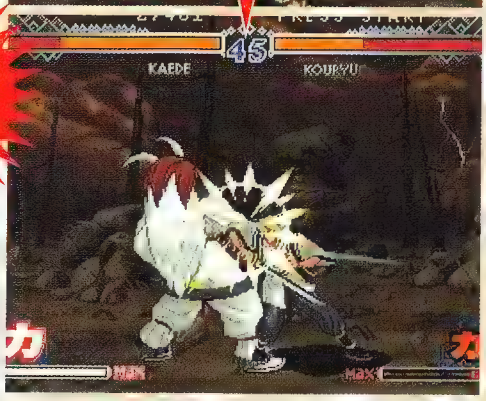
後ろジャンプCで焦咆吼を誘える＆強敵嘉神もこれで終了っす



対空弾き後や嵐討を決めたあとは、立ちBを決めて…

キャンセル束風で移動しよう。そして相手の着地に嵐討を重ねると…





このように食らってくれるのだ。以下くり返すのもOK！

対黄龍戦攻略

しゃがんで待っていると、刀を振り下ろす必殺技（中段）をよく出してくるので、うまく弾いて（立ち状態から出す）連続技を決めていこう。一応これだけで勝つことができる。その他の注意点としては黄龍がダッシュしてきた時。ダッシュ後は、ほとんど投げ狙いなので、後ろジャンプで回避。また、画面端で投げを食らった時は、相手方向に移動起き上がりをしてすぐに嵐討を入力すれば、決まってくれることが多いぞ。



御名方守矢

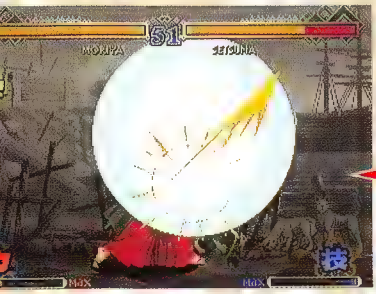
攻略・解析／ハンター改

CPUには月影がおすすめ 黄龍にも月影やりまくり

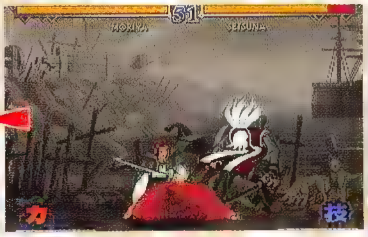
連続技

●『技』『極』…←+A・A・A・B→キャンセル各種必殺技

守矢の基本ともいえる連続技。『技』なら、逸刀・月影弱2発止め→キャンセル逸刀・新月→逸刀・双月。超奥義が出せる状態なら活殺・十六夜月華がいいが、密着状態から入れないと全段入らない。『極』は画面端なら、逸刀・月影2発止め→キャンセル逸刀・朧・上段→再待機→逸刀・朧・中段→再待機→逸刀・新月→逸刀・双月まで入れることができるぞ。逸刀・朧は、出した時のボタンを連打することによって、ヒット数を減らす代わりに硬直が短くなるので、これを使っていこう。潜在奥義が出せるなら活殺・乱れ雪月花を。画面中央の時は『技』と同じでいい。



ヒット確認をしてから新月を出そう



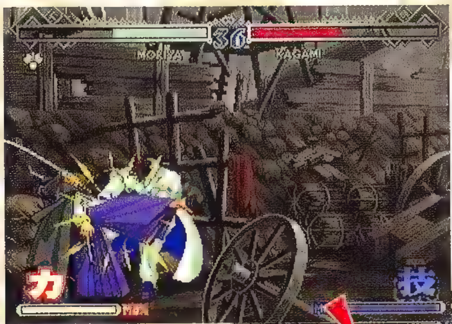
しゃがみCが当たったら…

●『共通』…しゃがみC→逸刀・新月

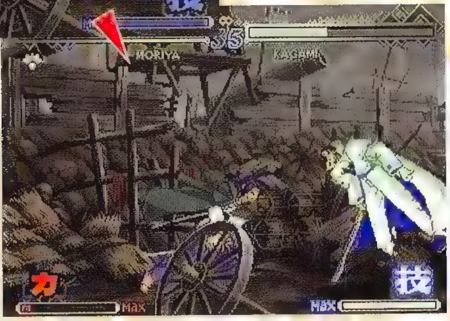
下段から始まる基本的な連続技。どの剣質でも、しゃがみCにキャンセルをかけずに連続技になる。タイミングは、ほぼ最速。しゃがみCが当たった瞬間にコマンドを入れ始めて、硬直が解けたころにコマンドが入力し終わる感じでOK。タイミングが難しめだが、「しゃがみC→←+A×2→+α」というのもできる。「+α」の部分は、『技』『極』なら連殺斬につなげよう。『力』の場合は、キャンセル逸刀・新月、裏がいい。各剣質共通で使えるのが、キャンセル十六夜月華。

●『力』…→+C→キャンセル各種必殺技

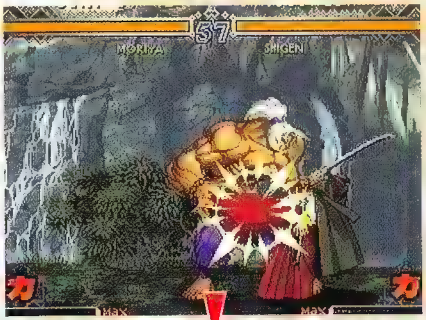
力のみで可能な→+Cキャンセルからの連続技。自分がいる場所によってキャンセルする必殺技を変えよう。①逸刀・朧・中段。②逸刀・朧・上段→再待機→逸刀・新月。③乱れ雪月花。①は、自分が画面中央の時。相手が地面に落ちる寸前に当てれば2ヒットするぞ。②は、相手を画面端に追いつめた時。逸刀・朧は連打で硬直を短くするように。③は自分が画面端を背負っている時限定。狙う場面は少なく、少しでもキャンセルのタイミングが遅いと入らないので注意。潜在奥義が出せない時は、逸刀・朧→中断→→+Bがいいだろう。



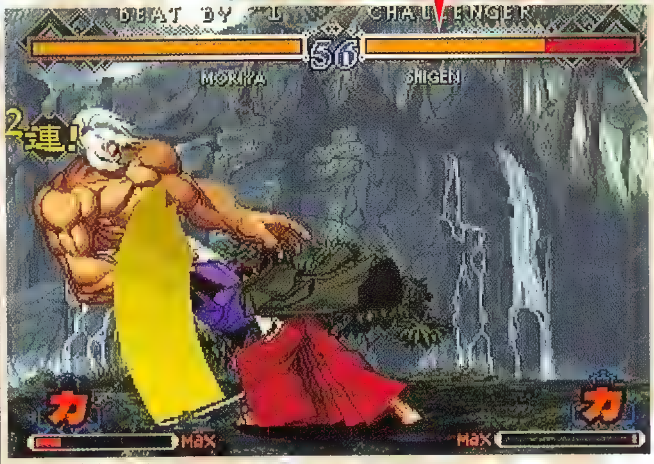
自分が画面端で相手に密着して→+Cが当たれば…



乱れ雪月花が連続技に！ 状況限定されすぎ



潜在奥義が出せない時は



→+Bで安定しておこう

●『技』『極』…乱舞奥義(打ち上げフィニッシュ)→各種必殺技

乱舞奥義は、↓↓+A or B・A・B・C・↓+C・A・↓+C・→+BCを使う。各種必殺技は、逸刀・新月→逸刀・双月がいい。だが、浮かせたあと間合いが離れてしまうので、ダッシュして間合いをつめて相手が落ちてくるところに引きつけて逸刀・双月を出すようにしよう。

技コマンド表

技	コマンド
●必殺技	
逸刀・朧・上段	↓↙←+A（ため可）
逸刀・朧・中段	↓↙←+B（ため可）
逸刀・朧・下段	↓↙←+C（ため可）
逸刀・新月	→↓↘+A
逸刀・新月、裏	→↓↘+B
逸刀・双月	新月ヒット中に→↓↘+B
逸刀・月影弱★	↓↘→+A（連続3回入力）
逸刀・月影強★	↓↘→+B（連続4回入力）
帯刀・歩月	←↙↓+AorBorC
●超奥義	
活殺・十六夜月華	→←↙↓↘→+AB
●潜在奥義	
活殺・乱れ雪月花	→←↙↓↘→+B
●乱舞奥義	
活殺・白夜	↓↓+AorB

キャンセル表

	力	技・極
立ちA	○	○
しゃがみA	×	○
↘+A	○	○
←+A	○	○
立ちB	○	○
しゃがみB	○	○
→+B	×	×
←+B	○	○
立ちC	○	○
しゃがみC	×	○
↘+C	○	○
→+C	○	×
BC	×	×

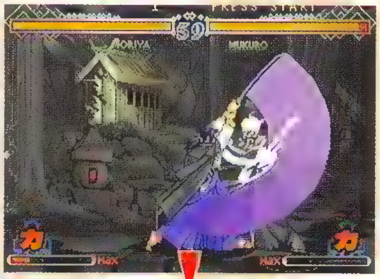
CPU戦攻略

パターンを紹介する前に対CPU限定の連係技を紹介。『力』『極』で、『逸刀・月影弱2発止め→立ちB→キャンセル逸刀・月影強』。着地に技を重ねると当たってくれることが多いぞ。ただし雪は弾いてくることがある。1人目の響（楓は最後の手前で出てくるので、1人目は必ず響になる）には『ジャンプB→立ちB→キャンセル逸刀・月影弱2発止め→立ちB→キャンセル逸刀・月影強→（4発目昇華）活殺・十六夜月華→ダウン攻撃』で、一気に倒すことができるぞ。

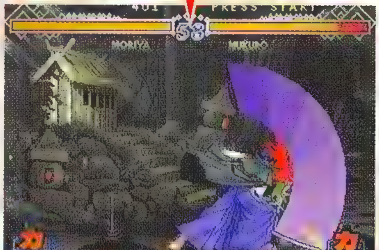
●ひたすら月影にゃーパターン

対応キャラ：御名方守矢、一条あかり、骸、刹那

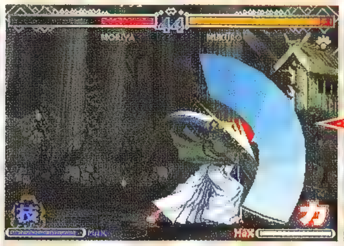
『力』ならただひたすら月影強を出すだけ。CPUは月影強の4発目をガードしないことが多いのだ。超奥義を出せる時は昇華して十六夜月華を出そう。



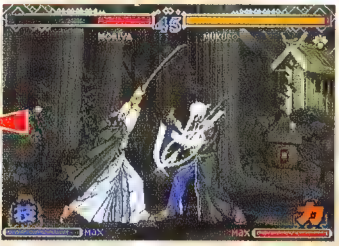
『力』の場合は、月影強の3発目をガードしても…



4発目をなぜか食らう。結構楽だったりする



3発目を食らう。なぜ？



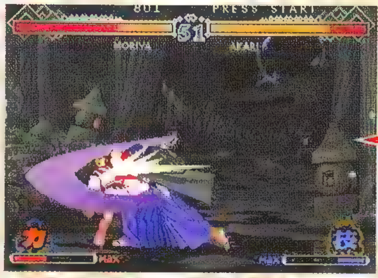
『技』は月影弱の2発目をガードしても…

使おう。やはり3発目をガードしないことが多い。こちらは、1発目が当たったら2発目にキャンセルして逸刀・新月→逸刀・双月を出そう。

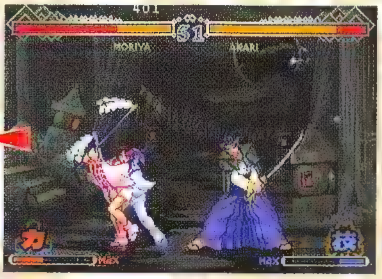
御名方守矢、刹那…食らわずに弾いてくるか、弱攻撃で反撃してくる。技の最後の手前（『力』は3発目、『技』は2発目）をキャンセルして逸刀・新月、裏を出そう。

一条あかり…月影強を1発目から弾こうとするが、全然タイミングがずれているので当たる。『技』でも月影強を使っていこう。

あかりは月影強を出した瞬間に弾こうとするので…



弾きが終わったところに当たる。反応よすぎ



●長いにゃーパターン

対応キャラ：神崎十三、直衛示源、真田小次郎、高嶺響

→+Bを出しているだけのパターン。注意して欲しいのが、ギリギリ届く間合いで出すという点。そうすれば、相手のダッシュや、攻撃を一方的につぶすことができるぞ。

高嶺響…ダッシュ攻撃をしてくることがある。ある程度間合いがつまったらしゃがんでダッシュ攻撃を待とう。ただ、見切りにくいBCの中段攻撃には要注意。

●牽制攻撃で誘うにゃーパターン

対応キャラ：雪、嘉神慎之介

←+Aで相手の飛び道具を誘って、反撃をするパターン。

雪…氷刃を誘える。『力』は『ジャンプB→立ちB→月影弱』の連続技を入れよう。対CPU限定の連係技は弾いてくることが多いので使わない方がいい。

嘉神慎之介…飛燕翼を誘えるが、この技に対してジャンプから連続技を入れようとしても間に合わず、ガードされてしまう。画面端で待ってジャンプしてきたら、←+Bで迎撃しよう。そして相手が超奥義を出せる状態になったら、←+Aで牽制して星花燎原を誘う。雪と同様にジャンプ攻撃から連続技を入れよう。入れる連続技は同じ。

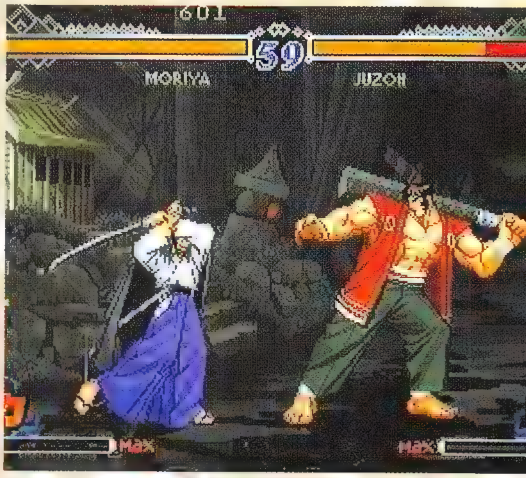
●ジャンプから連続技を仕かけてくる奴には反撃にゃーパターン

対応キャラ：鷲塚慶一郎、天野漂

ジャンプ攻撃を待ってから、それぞれの行動に対して反応して反撃するパターン。

鷲塚慶一郎…しゃがんで待っていると『ジャンプB→立ちC→…』という連続技を使ってくる。ジャンプBをガードしてから立ち弾きで割り込んで連続技を入れよう。最初に説明した対CPU限定の連係技でもOKだ。

天野漂…しゃがみCで牽制していると『ジャンプC→しゃがみB』などの連係を使ってくる。しゃがみBなどに対して弾きを使い、反撃しよう。



とにかく長いっ！　→+B。これで斬ろう

●その他のパターン

対応キャラ：楓、玄武の翁、李烈火、斬鉄、

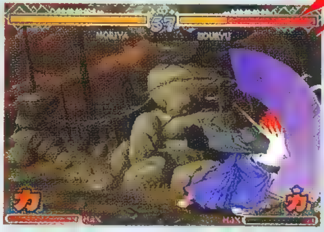
楓…画面端で空中ガードをしながら待って、空牙をガードしたあとに連続技を。

玄武の翁、斬鉄、李…序盤で出てくるので、当たるまでジャンプ攻撃をくり返して当たったら連続技だけでいい。

対黄龍戦攻略

黄龍は『ひたすら月影にゃー』パターンでOK。

他のパターンを紹介。ひたすらしゃがんで待って、別天懇親ノ一刀（対空に使ってくる中段技。）を出してきたら弾くというもの。歩いて寄ってきたら投げてくるので、垂直ジャンプで投げをかわし、反撃しよう。



黄龍も当たる、月影強の4発目



連続技は威力が小さめ CPUは足を見せて悩殺!!

雪

攻略・解析/ILP-ケンちゃん

連続技

●『技』『極』…しゃがみC↓立ちA・A・立ちB↓キャンセル氷刃 or 弱瞬雪斬

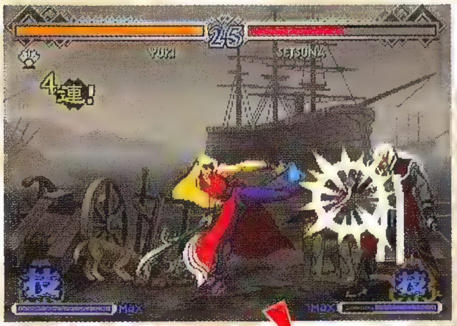
『技』『極』の基本になる連続技。下段技からの始動なので、これを主体に攻めていこう。威力もそこそこある。ジャンプ攻撃がヒットした場合は、しゃがみCをはさまずに直接立ちAから連続技を狙うといい。そっちの方が安定するしね。

しゃがみCから立ちAにつなぐのはなかなかタイミングがシビアなので練習しておこう。しゃがみCからの連続技がないと極端にダメージを奪う機会が減ってしまう。

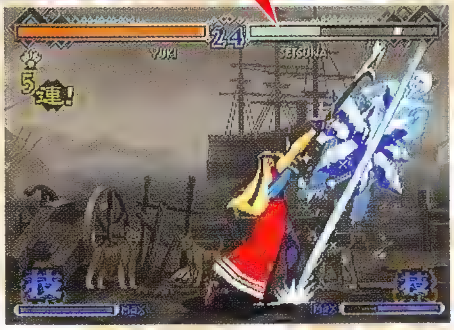
また、超奥義が使える状態の時『極』で弱瞬雪斬をつないでいった場合、確実に樹氷を昇華して相手の体力を奪おう。『技』の場合は立ちBから直接樹氷だ。

●『技』『極』…(相手が画面端に近い時)立ちA・A・立ちB・→+C↓弱霜華

通常時においての連殺斬がらみの連続技の中では威力が高い方だが、状況が限定されてしまうのでかなり入れづらい。入る状況は経験をつんで感じていかないと…。



このぐらいの位置で→+Cを当てると…



このようにノーキャンセルで弱霜華がつながります

●『力』…←+A×1〜3↓キャンセル弱氷刃



←+Aをうまく目押しで3回当てて…(ちょっち難しいっス)



キャンセルで弱氷刃で4斬! 弱霜華もつながるよ〜ん

『力』の弱攻撃からの唯一有効な連続技。連続技に乏しい『力』にとっては、重要なダメージ源になるので上手く使っていこうね。雪は全体的に目押しが難しい。要練習。あと、しゃがみC↓←+A×1〜2↓キャンセル弱氷刃、と応用していくことも必要になってくるだろう。

●『力』…立ちB↓キャンセル弱瞬雪斬↓(昇華)樹氷

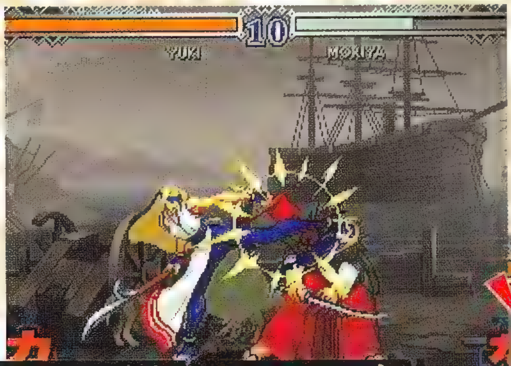
『力』で最も狙う必要がある連続技。ジャンプBや弾きから決めていこう。この連続技を決めることができれば、かなり有利になること間違いナシだ。

雪は基本的に連続技の威力が低いので、この連続技のような超奥義をからめた数少ない威力の高いものを確実に決めていかないと、対戦で勝つことがかなり難しくなってしまう。失敗をしないように気をつけなければいけない。

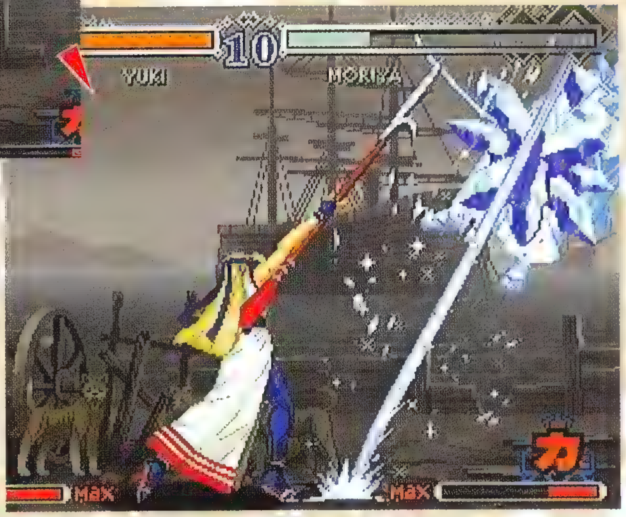
●『力』…→+C↓キャンセル弱氷刃 or 強霜華

強霜華を連続技にからめられる唯一のもの。相手が画面中央より画面端側にいる時はキャンセル強霜華、中央より手前の時はキャンセル弱氷刃、というように使い分けていこう。

→+Cは立ちBとほとんど一緒で、ジャンプBまたは、ジャンプCからつなげていけるので、利用価値はかなり高いだろう(ほんとか?)。あと、ジャンプ攻撃から立ちBが入る時に→+Cを使ってしまった…、なんてことがないように気をつけようね。



このぐらいの位置で→+Cをびしっ!



キャンセルして強霜華がつながるわよ

技コマンド表

●必殺技	
氷刃	↓↘→+AorB
霜華	→↓↘+AorB
瞬雪斬★	↓↙←+AorB
氷鏡	←↙↓↘→+C
垂斬	→↘↓↙←+C
●超奥義	
樹氷	↓↘→↓↘→+AB
●潜在奥義	
真・雪風巻	↓↙←↙→+B
●乱舞奥義	
深・雪風巻	↓↓+AorB

キャンセル表

	力	技・極
立ちA	○	○
しゃがみA	×	○
←+A	○	○
立ちB	○	○
しゃがみB	○	○
→+B	×	×
立ちC	○	○
しゃがみC	×	○
↘+C	○	○
→+C	○	×
BC	×	×

CPU戦攻略

●牽制して誘うわよ！パターン
対応キャラ：御名方守矢、雪、天野漂、直衛示源、骸、嘉神慎之介、高嶺響

雪の小技に反応して技を出したスキに反撃するパターン。



このスラッとした足にCPUは魅了されるんです

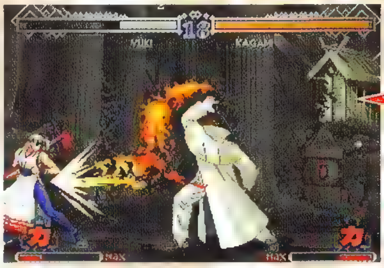
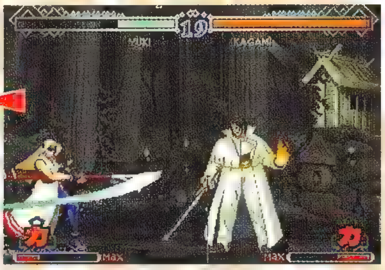
御名方守矢…しゃがみC、氷刃などで誘うと、歩月で後ろにワープしてくる。そこに連続技を叩きこんでいこう。

天野漂…しゃがみC、しゃがみAで誘うと、ジャンプCからしゃがみBや↘+Cなどをしてくる。落ち着いてガードし、反撃だ。

直衛示源…しゃがみCで牽制すると、タックルかジャンプBで攻撃してくる。タックルの場合、素直にガードをして反撃。ジャンプBの時は、着地に必ず立ちBを出してくるので弾き、連続技を叩きこもう。

雪、嘉神慎之介…立ちA、←+Aで牽制すると、飛び道具を出してくる。それを飛び越え、連続技につなげよう。

立ちAを出すと…

ものすごい反応で飛び道具を出してくるの

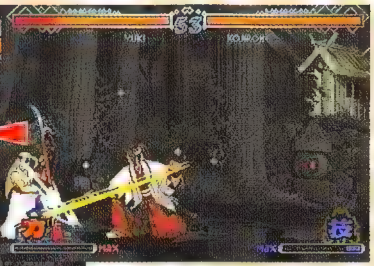
骸…しゃがみAで牽制していると、色々な技で攻撃してくる。まず、弱禿鷲の場合はくぐって攻撃。強禿鷲は、一度ガードしてからダッシュで近づき攻撃するといい。

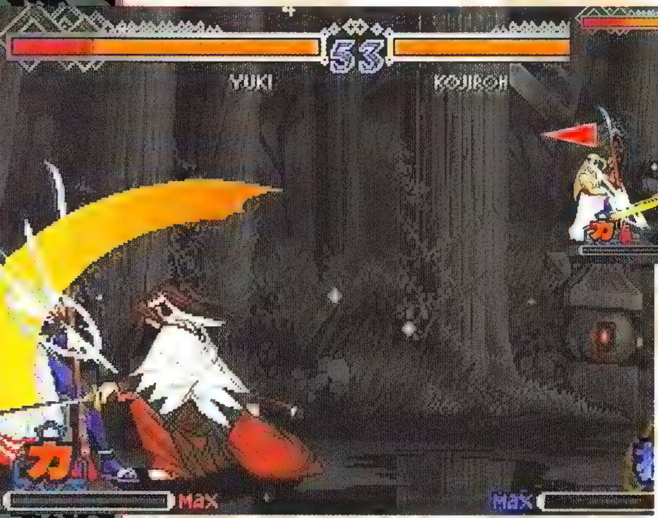
次はジャンプ攻撃の場合。だいたいジャンプBを使ってくる。かなり浅めに当ててくるので、ガードしてから投げるか、昇りジャンプBなどで落とそう。廻転肝えぐり、斬肉鎌鼬は反撃が難しい。ガードをして我慢するべし。かなりけずられるので、反撃するチャンスがきたら、きっちり大ダメージを与えておこうね。

響…しゃがみAで誘うとダッシュ攻撃か、近寄りて斬る也を出してきがち。ガード後反撃するだけで勝てる。

●しゃがみガードで待つわよ！パターン
対応キャラ：鷲塚慶一郎、真田小次郎、刹那、

その名のとおり、しゃがみ小次郎のしゃがみAのあとは…





だいたい、しゃがみBかBCなので、立ちガードを

ガードで相手をうかがうパターン。

真田小次郎…連殺斬でガードを崩そうとしてくる。使用してくるのは、立ちA・しゃがみA・しゃがみBorBC。だから、しゃがみAまではしゃがみでガードをし、その後は立ちガードするようにしよう。立ちBなどをガードしたら反撃。たまに立ちBのあと、↘+Cや翔尾閃で下段を狙ってくることがある。それは、必要経費と割り切って我慢。あと、まれに無明剣・贄をいきなり出してくる。落ち着いて立ちガードすればよい。

刹那…しゃがみガードで待っていると、無銘（参）を誘える。素早く反応して立ちガードに移行しよう。相手のスキはかなりの大きいので、安定して反撃できる。大ダメージな連続技を入れよう。

鷲塚慶一郎…画面端でしゃがんで待っているとジャンプB→立ちCと攻撃してくるので、その立ちCを弾き、連続技を入れるといい。

●空中ガードで待つわよ！パターン
対応キャラ：楓、一条あかり

跳んだら対空技を出してくるキャラ用パターン。

楓…空中ガードで待っていると、空牙を出す。きっちりガードし、地上で反撃しよう。

一条あかり…あかりもジャンプで待っていると、天文・星の巡りを出してくるのでガードして反撃だ！

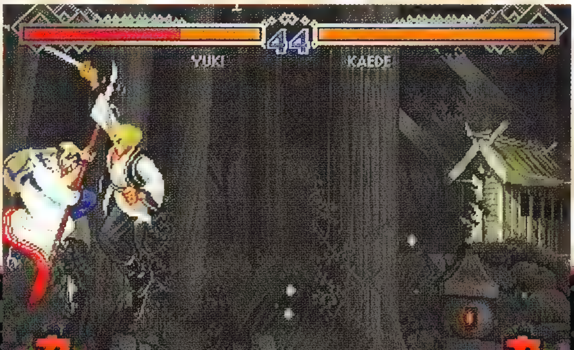
●その他のタイプなキャラたちのパターン
対応キャラ：玄武の翁、神崎十三、斬鉄、李烈火

玄武の翁…こちらが跳びこむとしゃがみBで落とそうとしてくるが、雪のジャンプBなら勝てるので、そのまま地上連続技につなげよう。

神崎十三…→+Bを出すと勝手に食らってくれる。それだけで大丈夫。

斬鉄、李烈火…ジャンプ攻撃によく当たってくれる。ガンガン攻めて大丈夫。

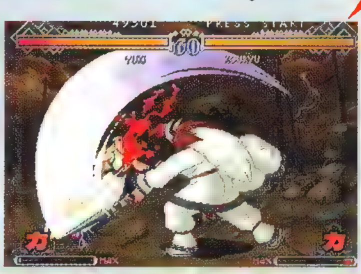
空中で待ってキッチリガードしようね、こんな風に



対黄龍戦攻略

黄龍は、しゃがみガードで待っていると、上から振り下ろす中段技を使ってくる。その攻撃を弾き連続技を入れればいいだけなので、大丈夫でしょう。ただし、それなりに早い攻撃なので気をつけよう。

ここで注意点を一つ。黄龍がダッシュしてきた時はだいたい投げにくるので、投げられないように注意。



中段。食らうと痛い



とにかく亀亀亀亀亀だらけ。無功用・地で黄龍もメロメロ

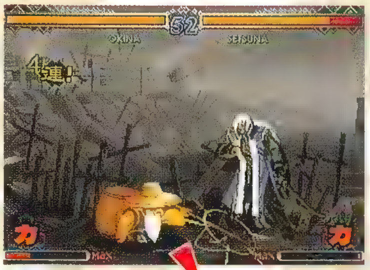
玄武の翁

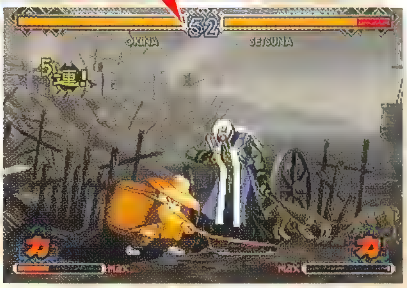
攻略・解析／ハンター改

連続技

●『共通』…しゃがみA×1～3↓キャンセル各種必殺技

玄武の翁の基本連続技。キャンセルで連続技になる技は、亀笠（AorB）、弱亀舞・地、釣果大良（A）。しゃがみAは、5連（3発目の1ヒット目）まで入れられるが、5連入れると亀笠（B）しか連続技にならない。対人戦で使うなら釣果大良（A）がいい。

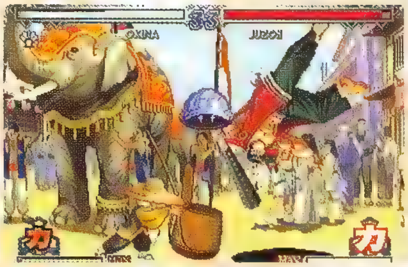




主力技のしゃがみAが当たったら…ヒット確認をしてから『大物じゃあ』と釣ろう

●『力』…→+C↓キャンセル各種必殺技。

『力』ならではの→+Cキャンセル。連続技になるのは、亀笠（AorB）、亀舞・天、玄武の咆吼、玄武の怒り。超奥義が出せない時は亀笠（A）がいいが、相手がダウンしてから出すように。空中にいる時に当ててしまうと、位置によるが反撃をくらってしまう。玄武の咆吼は画面端でないとダメージが小さい。玄武の怒りは出はじめの玄武が上昇していく部分が当たらなかった場合、移動起き上がりされるとダウン攻撃部分の1発しかヒットしない。



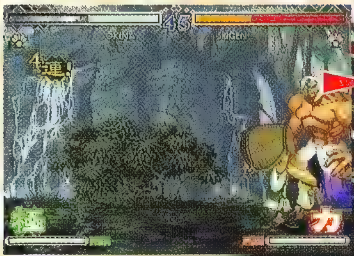
→+Cからは安定して玄武の怒りが入る

●『共通』…強亀舞・地↓玄武の咆吼

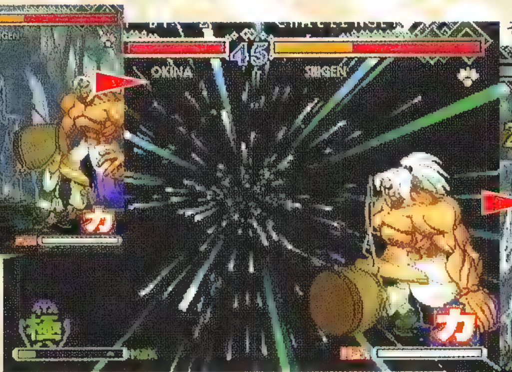
弾きから狙える強力な連続技。『力』『極』は、4発目ヒット後に昇華で簡単に連続技になる。『技』は、4発目ヒット後に最速のタイミングで玄武の咆吼を出せば、崩れ落ちる相手にヒットする。『力』と『極』でも昇華しないでも連続技になる。

●『技』『極』…強亀舞・地↓玄武舞（打ち上げフィニッシュ）↓玄武の咆吼

前述の連続技を発展させたもの。乱舞奥義は↓↓+AorB・A・B・C・↓+C・A・↓+C・→+BCで。→+BCにキャンセルをかけて玄武の咆吼を出すと1発しかヒットしない。キャンセルしないで、硬直が解けたあとに出せば数回ヒットするぞ（タイミングによってヒット数が変わる）。玄武の咆吼が出せない時は、亀笠（A）をダウン攻撃として出すのがおすすめ。やはり空中の相手に当ててしまうと不利な状況になってしまうので注意。

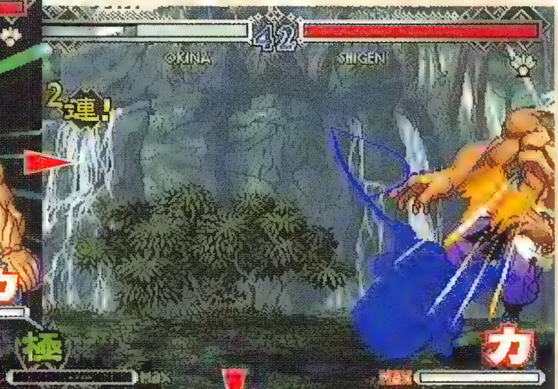


強亀舞・地がヒットしたら…

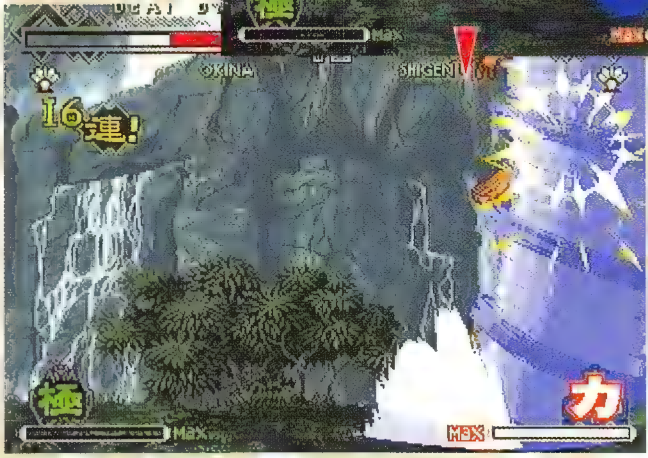


すかさず乱舞奥義！　レバー下連打＋A連打でOK

そして、浮かせルートを使って相手を浮かせたら…



少し引きつけてから玄武の咆吼。ここは慣れが必要



●『技』『極』…玄武舞↓立ちA

玄武舞の基本ルート（最後がA・B・↓↘→+C）のあとに立ちAがヒットする。キャラによってはしゃがみBも入ります。

技コマンド表

●必殺技	
亀笠	↓↘→+AorBorC
亀舞・地★	→↘↓↙←+AorB
亀舞・天	→↘↓↙←+C
釣果大良	→↓↘+AorBorC
無功用・天	←↓↙+C
無功用・地	←↓↙+B
無功用・人	←↓↙+A
●超奥義	
玄武の咆吼	→←↙↓↘→+AB
●潜在奥義	
玄武の怒り	→←↙↓↘→+B
●乱舞奥義	
玄武舞	↓↓+AorB

キャンセル表

	力	技・極
立ちA	○	○
しゃがみA	○	○
←+A	○	○
立ちB	○	○
しゃがみB	○	○
→+B	×	×
立ちC	○	○
しゃがみC	×	○
↘+C	○	○
→+C	○	×
BC	×	×

CPU戦攻略

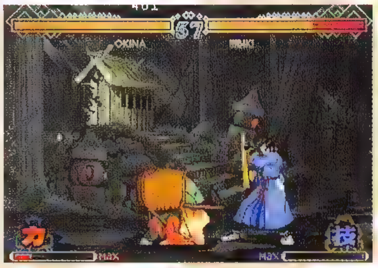
●礼儀正しくおじぎで倒すのじゃパターン
対応キャラ：全キャラ

ただ単純に無功用・地を出すだけのパターン。CPUは立ちガードor投げ（空振り）をするので当たってくれる。単純にといっても本当にただ出しているだけでは弱攻撃などで反撃してくることがあるので、相手の起き上がりを確認してから出すようにしよう。

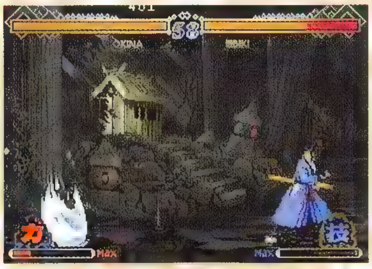
一条あかり…代わり人形を使って反撃してくることがあるが、出してくる確率が低いので、力押しできる。

雪…たまに氷鏡で返してくることがあるが、無功用・地が当たる確率の方が高いので力押しでOK。

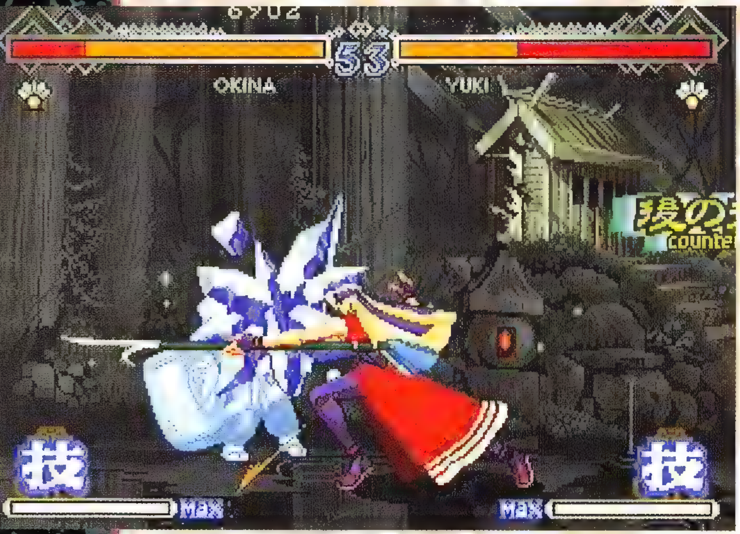
直衛示源…翡翠砕で投げてくることがある。やっぱり確率が低いので力押しでいい。



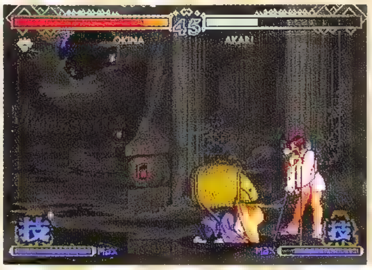
なぜか立ちガード。だから下段だってば



無功用・地を出したら…



やはり確率は低いが氷鏡を使ってくることもある

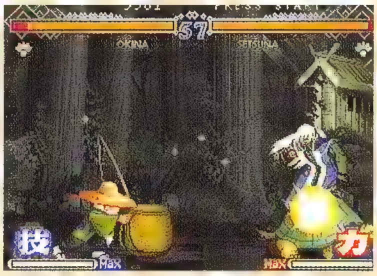


こうなることは滅多にないが注意

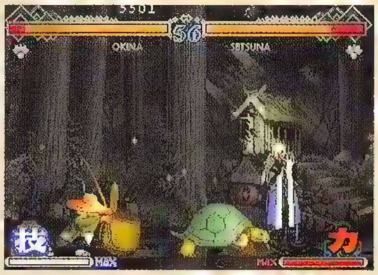
●だいごろうよ…まかせたぞ…パターン。
対応キャラ：神崎十三、刹那

ただ亀笠を出すだけのパターン。間合いによって亀笠のAとBを使い分けよう。間合いが近い時はAを、遠い時はBを使うといい。

刹那…1回Aの亀笠が当たったらそのままAの亀笠を出しているだけでいい。もちろん『礼儀正しくおじぎで倒すのじゃパターン』で倒すこともできるのでパターンが崩れたら、無功用・地で倒そう。



Aの亀が1回当たったらそのまま出し続けよう



だいごろう大行進ってな感じで刹那もびっくりして歩いてくる

●その他のパターン
対応キャラ：楓、一条あかり、天野漂、鷲塚慶一郎、直衛示源

楓…画面端で空中ガードをしながら待っていると弱空牙を出してくる。弱空牙を空中ガードしたあとに『立ちB→釣果大良（A）』の連続技で反撃しよう。

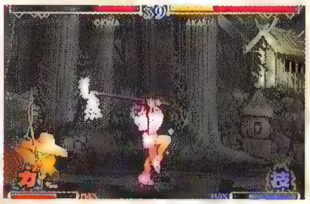
一条あかり…目の前で強亀舞・地を出すと弾きをしてくるのだが、タイミングがまったくずれているので当たる。しかし弱攻撃で反撃してくることもあるので、『弱攻撃→キャンセル強亀舞・地』というように出そう。もちろん昇華可能なら玄武の咆吼を。

天野漂…しゃがみCで牽制していると『ジャンプC→しゃがみB』などの連係を出してくる。しゃがみBなどを弾いて連続技を入れよう。

鷲塚慶一郎…しゃがんで待っていると『ジャンプB→立ちC』という連続技を使ってくる。立ちCを弾いて連続技で反撃。

直衛示源…←+Aで牽制していると白虎襲か『ジャンプB→立ちB』という連続技を出してくる。白虎襲を出してきたらガードしてから連続技、ジャンプからの連続技を出してきたら立ちBに対して弾きを使い、連続技を入れよう。

結局、玄武の翁は『だいごろうよ…まかせたぞ…』パターンと『その他のパターン』を使わなくても、全キャラ共通の『礼儀正しくおじぎで倒すのじゃパターン』で倒せるので、パターンが崩れそうになったら迷わず無功用・地を使おう。



ゲージがたまったら積極的に強亀舞・地を狙え！



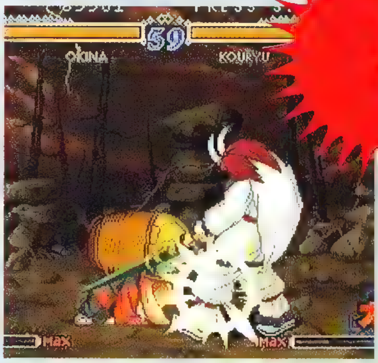
立ち弾きで割りこもう



しゃがんで待って、ジャンプBをガードしたら…

対黄龍戦攻略

黄龍にも『礼儀正しくおじぎで倒すのじゃパターン』が有効だ。特に注意することはない。どんどんおじぎだ。



常世の使者も亀には勝てないらしい



←+Bを含めた連続技を！
CPUは待つのが主流

一条あかり

攻略・解析／DSP-たろりん

連続技

●『共通』…しゃがみC→←+B→→+C→各種追撃

どの剣質でも可能だが、これを使うのは『力』だけだろう。間合いが遠いと→+Cがつながりにくいので注意。

追撃を紹介。画面中央では①天文・星の巡り+α、②ダッシュ←+B→キャンセル式神・天空、がおすすめ。画面端ならば←+B×n。見た目を気にする人は、←+Bを数回決めてから、式神・六合や劾鬼・百鬼夜行、乱舞奥義、空中投げなどを決めるといいだろう。乱舞奥義は←+Bをキャンセルして出すこと。



←+Bからしゃがみ Bにつながるんやが、間合いに注意が必要や

●『共通』…しゃがみC→←+B→しゃがみB(1段目)→キャンセル各種必殺技

これも『力』で狙う連続技。ただし、密着状態からでないと決められないので、使う機会はないかも。しゃがみC→しゃがみBもつながるので、覚えておくといい。

●『力』『極』…しゃがみC→立ちA→キャンセル天文・星の巡り→天文・掲げし北辰→(昇華)式神・六合

主に『力』で使う連続技。間合いが遠いと、天文・星の巡りが途中から空振りする可能性がある。その時は、天文・星の巡りの一段目を昇華すること。

潜在奥義が使える時は、立ちA→キャンセル劾鬼・百鬼夜行を決めることもできる。

●『技』『極』…←+A・A・A・しゃがみB・←+B→立ちA・B→キャンセル式神・六合

画面中央での連続技。段数を増やすために←+Aを入れてあるが、実戦では立ちAから始めることが多いだろう。ちなみに、立ちAの先端を当てたような時はしゃがみBを省く必要があるぞ。

そのしゃがみBだが、この技は発生が早いうえ、少し前に進むので、次の←+Bが空振りしにくくなるという利点がある。立ちBだと←+Bが空振りする可能性が高くなるので、絶対に使わないこと(少し操作が難しくなるけど仕方がない)。

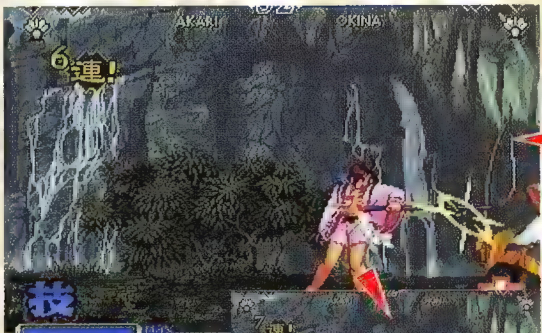
←+Bから立ちAにつなぐタイミングはそれほど難しくない。

●『技』『極』…←+A・A・A・しゃがみB・←+B→立 ちA・→+C→各種追撃

前述の連続技とほぼ同じだが、超奥義が使えない時や、画面端が近い時にはこちらを使っていこう。

→+Cの後の追撃は、最初に紹介した連続技と同じ。

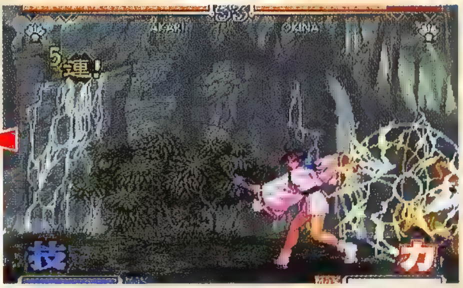
ちなみに、画面端で密着状態ならば、BCで浮かせてから←+Bで拾うこともできるが、そんな機会は実戦ではまずないだろう。



立ちAにつながってまうんやで。タイミングも簡単なんや



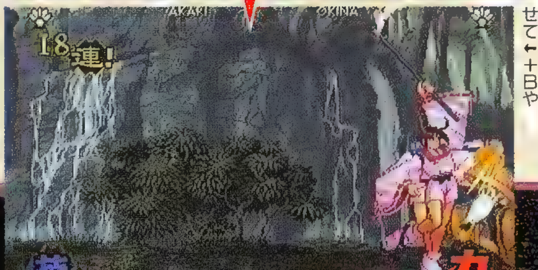
そしたら→+Cにつなぎましょ。そしたら相手は浮いてまうで



連殺斬の最後は←+Bにしいや。この技はスキが小さいさかい…



壁にぶつかって跳ね返ってきたところを←+Bで拾うて…



れっつ・だんし〜ん♡ ほいでまた浮かせて←+Bや

●『技』『極』…ジャンプC→明流・踏みつけ→明流・しゃぼん落とし or 明流・鞠落とし

背の高いキャラ限定。明流・しゃぼん落としの方は距離が近くないと当たらないので、実戦的とはいいかねるけどね。

技コマンド表

技	コマンド
●特殊技	
明流・踏みつけ	空中で↓+C
天文・墜つる宿曜	空中でCD同時押し
あか狸寝入り	ダウン中スタートボタン押しっぱなし
●必殺技	
式神・天空	↓↘→+AorB
劾鬼・泥田坊	→↓↘+AorBorC
明流・鞠転げ	泥田坊接地後、AorBorCを押し続ける
明流・しゃぼん飛ばし	泥田坊接地後、↑+A
明流・文鎮放り	泥田坊接地後、↑+B
明流・鞠放り	泥田坊接地後、↑+C
明流・鞠落とし	泥田坊接地後、↓+C
光明五十五霊符・右往左往	←↓↙+A(剣質ゲージ消費)
光明五十五霊符・天地無用	←↓↙+B(剣質ゲージ消費)
光明五十五霊符・暗中模索	←↓↙+C(剣質ゲージ消費)
天文・星の巡り★	↓↑+C
天文・掲げし北辰★	星の巡り後↓↑+C
天文・転ずる北斗	星の巡り後↓↑+B
劾鬼・清姫	→↘↓↙←+A
代わり人形	→↘↓↙←+B(剣質ゲージ消費)
変化人形	→↘↓↙←+C
●超奥義	
式神・六合	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
劾鬼・百鬼夜行	→↘↓↙←→+B
●乱舞奥義	
天文・数多の星屑	↓↓+AorB

キャンセル表

	力	技・極
立ちA	○	○
しゃがみA	×	○
←+A	○	○
立ちB	○	○
しゃがみB	○	○
→+B	×	×
←+B	○	○
立ちC	○	○
しゃがみC	×	○
↘+C	○	○
→+C	○	×
BC	×	×

CPU戦攻略

●明流・タヌキ寝入りパターン
対応キャラ：御名方守矢、雪、天野漂、真田小次郎、鷲塚慶一郎、高嶺響

ガードをかためるか、あるいは牽制技を出して、CPUがスキの大きな技を出してくるのを待つパターン。そのスキに連続技を決めていく。

雪、真田小次郎…画面端でガードをかためていると連殺斬を出してくる。立ちB（しゃがみB）までガードしてから反撃しよう。まれに打ち上げ斬りも使ってくるが、反応して立ちガードしよう。もし食らってしまっても、すばやく回復すれば、追撃は食らわずにすむことが多い。

鷲塚慶一郎…待っているとよく跳びこんでくる。ジャンプ攻撃を弾いて反撃しよう。弾き後の追撃をジャンプ攻撃にして着地に技を重ねると、食らってくれることが多い。覚えておこう。また、ダッシュしてきたら高確率で投げにくるので、後ろジャンプで回避すること。

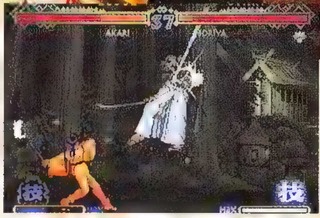
御名方守矢、天野漂…近づいてきたらしゃがみAで牽制。するとジャンプを誘える。守矢にはジャンプ攻撃を弾いて追撃しよう。天野はジャンプBのあとしゃがみBか➡+Cを出してくるので、ガードしてから反撃すべし。

高嶺響…遠めの間合い（遠間にて斬る也が空振りするぐらい）でしゃがみAを出すと、ダッシュ攻撃（下段）か近寄りて斬る也のどちらかを誘える。ガード後に反撃しよう。

『技』使用時には、連殺斬の最後を➡+Bにすると、また近寄りて斬る也を出してくることが多いので覚えておこう。しゃがみAに反応しなかった時は、後ろジャンプで間合いを離してやりなおし。



ダッシュ投げに注意。常に鷲塚の行動に目をこらしておこう



カキ～ンと十三ばりのホームラン！ ➡+B（+α）で追撃だ

●明流・長い！ お払い棒パターン
対応キャラ：神崎十三、骸、刹那、嘉神慎之介

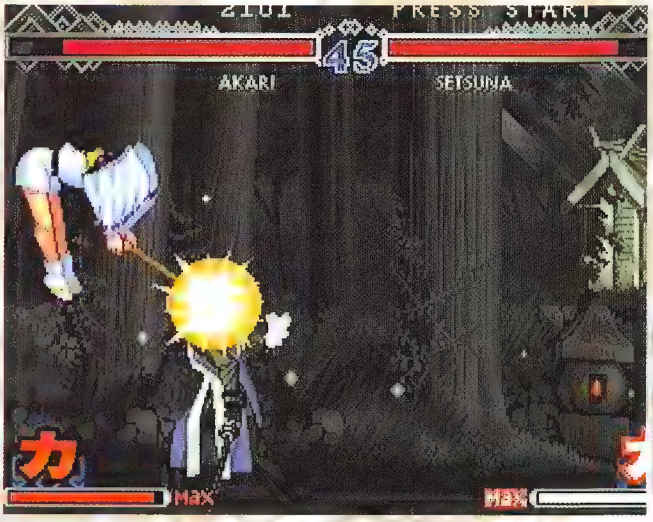
ジャンプBを使うパターンだが、直接当てていく場合と、ジャンプBでCPUの行動を誘う場合の2通りがある。

神崎十三…垂直ジャンプして頂点付近でジャンプBを出すのを繰り返すだけでよい。

刹那…垂直ジャンプBだが、こちらは昇りで出そう。すると、無銘（弐）か無銘（四）を誘って一方的につぶすことができる。無銘（四）を出してきた場合はお互いに空振りしてしまうこともあるが、その場合はダッシュで接近してから連続技を決められる。

嘉神慎之介…中間距離で後ろジャンプBを出すと焦咆吼の空振りを誘える。

骸…画面端で後ろジャンプBを出し、廻転肝えぐり～追加技を出してくるのを待つ。そのスキにダッシュから連続技を決めよう。骸がバックステップをしたら、そのあと何かしらの技を出すことが多いので、いったん地上でガードをかためるといい。



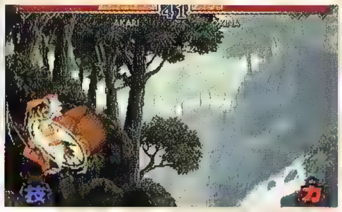
必殺スイカ割り！ なるべく遠めの間合いで出すほうがいい

●明流・空中ガードで楽勝やでパターン
対応キャラ：楓、玄武の翁

画面端で後ろジャンプをして、CPUの技を空中ガードしてから反撃するもの。

楓…空牙を待つ。まぁ、ステージ1に出てきた場合は、跳びこみからの連続技で勝てるんだけどね。

玄武の翁…亀舞・天を待つ。ジャンプ攻撃を空中ガードした場合は、着地と同時に投げが決まる。亀笳を空中ガードした場合も、ダッシュから連続技を決められるぞ。まれにしゃがみBで落とされてしまうが、翁は必ずキャンセルで亀笳を出してくる（空振り）ので、そのスキに反撃することが可能だ。



この技を空中ガードして反撃。画面端なら一気に倒せるぞ

●その他のパターン
対応キャラ：李烈火、斬鉄、一条あかり、直衛示源

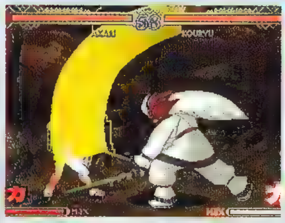
李烈火、斬鉄…この2人はステージ2にしか出てこない。跳びこんで連続技を決めるだけで楽勝。

一条あかり…勁鬼・泥田坊（C）を使う。ヒットすればそれでよし。ガードされた場合も、その場起き上がりをして立ちAからの連続技を狙うと、ほぼ確実に決まる。

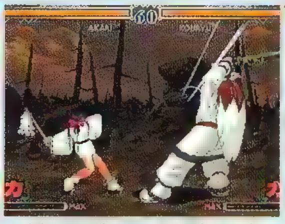
直衛示源…裏まわりジャンプCからの連続技。ジャンプCがうまく当たらなくても、示源は表（もといた方向）に技を出すことが多いので、そのスキに連続技を決められる。

対黄龍戦攻略

ガードをかためて待つ。黄龍が刀を振りかぶるのが見えたら、レバーを立ちガード方向にいれて弾きを入力。すると、刀を降りおろす必殺技を弾けるぞ。すかさず連続技を決めよう。黄龍が通常技を出してきた場合は、弾くのが間に合わないことが多いが、レバーをガード方向にいれていれば食らうことはないので安心。逆に、弾きを入力するのが早すぎると、必殺技を弾けずにカウンターで食らってしまうので注意。遅めに入力する感じでOKだ。ツカツカと歩いてきたら、投げを狙っている可能性が高い。垂直ジャンプBで追い払うべし。



必殺技なら弾きになり、通常技だった場合はガードできる



刀を振るのが見えたら、すぐに立って弾きを入力しよう



神崎十三

攻略・解析／飲み頃KING

連続技

●『共通』…ジャンプB→立ちB→弱ハッパ

十三の攻めのメインとなるお手軽連続技。『技』『極』の場合は、連殺斬を使ってジャンプB→←+A・A・A・B→弱ハッパと入れるとかっこいい。

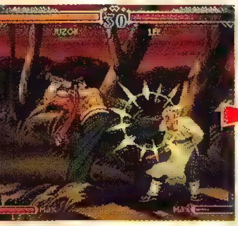
●『力』…(画面端で)跳びこみ攻撃→→+C→各種必殺技

→+Cの後、画面端であればハッパとぶんナゲ以外なんでも入っちゃいます。ただし潜在奥義である超激烈呆然(略)仰天大噴火は最初の1発しか入らないのでちょっと寂しい…。

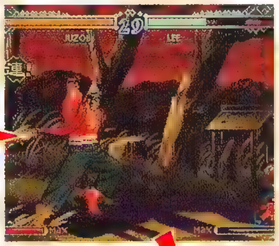
●『力』…ジャンプB→→+C→キャンセルやせガマン→たたきツケ→ぼこナグリ→刮目！→超激慟じゃイ！

やせガマン中に必殺技を出せるのと→+Cを利用した連続技。→+Cキャンセルやせガマンでふっとんでいった相手を追いかけていき、はね返ってきたところをたたきツケでつかんでしまおうというもの。画面端の場合はやせガマンを出さずに→+Cキャンセルたたきツケでおっけえだ。つかんだあとはぼこナグリから超奥義へとつなごう。

どかっと。この蹴りをキャンセルしてぇ…



走るっ！



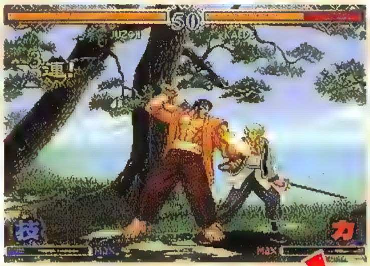


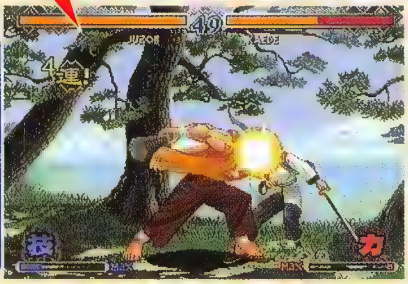
んでキャッチ。すげえ連続技

●『技』『極』…ジャンプB→A・A→岩クダキ→鉄アタマ

『技』の場合、岩クダキの出が早いので弱斬りからでも問題なく連続技になる。しかしこの連続技、反撃確定なので多用は禁物。鉄アタマの2発目までが連続で入る。どうせ反撃をくらうならガード不能の3発目まで出しちゃう？

A・Aから…

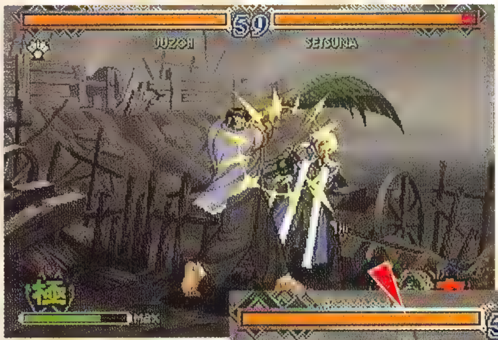




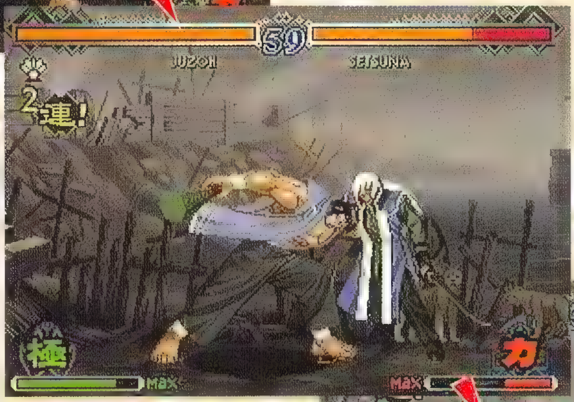
ごちん。さらにごちんが待っているう

●『技』『極』…A・B→キャンセル岩クダキ→鉄アタマ

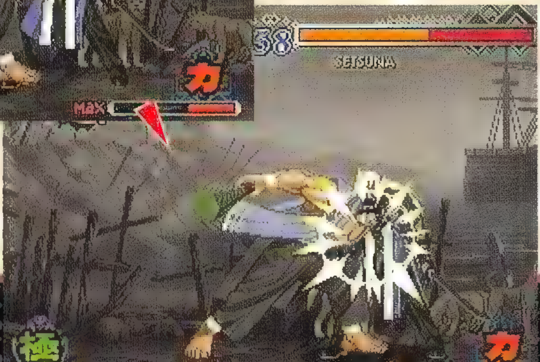
コマンドの性質上、普通にキャンセルして岩クダキを出そうとすると、→+Bが出てキャンセルがかからなくなってしまう。そのためちょっと特殊な入力をするのだ。→ための後←+B・C（←に入れっぱなし）と入力してやると無事に岩クダキを出せる。機会があったら狙ってみよう。反撃はくらっちゃうけど。



立ちB。この時レバーはすでに後ろに入れておく



するとごちん



ごちんごち～ん！ わおおう

技コマンド表

●必殺技	
ハッパ	↓↘→+AorB
やせガマン	↓↘→+C
むずハナ★	↓↙←+C
ユラシ★	→↓↘+AorB
岩クダキ	→ため←+C
鉄アタマ	岩クダキ中に↓↘→+C
たたきツケ	接近して→↘↓↙←+A
ぼこナグリ	たたきツケ中に↓↘→+A
すりツブシ	たたきツケ中に↓↘→+B
ぶんナゲ	接近して→↘↓↙←+B
かットバシ	ぶんナゲ中に↓↘→+B
ふッとバシ	ぶんナゲ中に↓↘→+C
●超奥義	
ほうむラン！	ぶんナゲ中に↓↘→+AB
大胆不敵(略)驚愕火山弾	↓↘→↓↘→+AB
刮目！	ぼこナグリ中に→↘↓↙←→↘↓↙←+AB
●潜在奥義	
超激烈呆然(略)仰天大噴火	↓↘→↓↘→+B
超激慟じゃィ！	刮目！中に→↘↓↙←→↘↓↙←+B
●乱舞奥義	
超鮮烈改善(略)自在大乱打	↓↓+AorB

キャンセル表

	力	技・極
立ちA	○	○
しゃがみA	○	○
←+A	○	○
立ちB	○	○
しゃがみB	○	○
→+B	×	×
立ちC	○	○
しゃがみC	×	○
↘+C	○	○
→+C	○	×
BC	×	×

CPU戦攻略

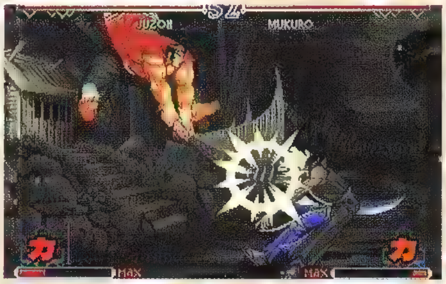
●ごち〜んパターン
対応キャラ：雪、神崎十三、骸

垂直ジャンプBを出し続け、ひたすら相手に当てていくだけ。ジャンプBは少し早めに出し、置いておくような感じでやるとなかなか強い。金棒の先端を相手に当てるように出すのがベスト。相手がなんらかの技で返してこようとしてもつぶせるので問題なし。がんがん当てろ。

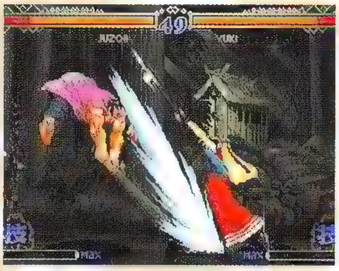
雪…雪は他のキャラと違い、直接当てなくてもおっけえ。中間間合いで空振りで出すと霜華を出してくるので、そのスキに➡＋Bを入れていくだけでおっけえ。

神崎十三…あまり近くまで寄ってこられるとたたきツケをくらってしまうので注意。

骸…骸もまた、近寄られすぎると立ちBなどで返してくるので気をつけよう。棒の先端を当てるつもりで。



包帯もご〜ん。殴りまくれ



思わず出しちゃった雪。いとあはれ

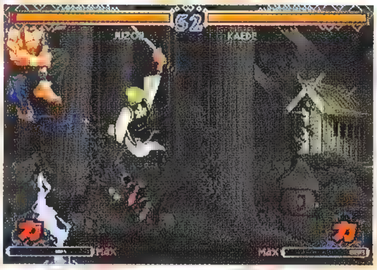
●跳んで誘ってごち〜んパターン
対応キャラ：楓、一条あかり、嘉神慎之介

画面端で空振りジャンプをして相手の技を誘い、そのスキに反撃するというもの。

楓…楓は体力ゲージが点滅するまではごち〜んパターンでもおっけえ。しかし点滅してしまうとこちらのジャンプに対して亢龍を合わせてくるので、画面端で後ろジャンプをくり返し、空牙を誘ってそれを空中ガード後反撃というパターンに切り替える。

一条あかり…あかりが誘われちゃって出す技は天文・星の巡り。落ち着いてガード後、反撃開始だ。

嘉神慎之介…嘉神は画面端ではない方がやりやすい。相手が近寄ってきたら後ろジャンプをする。すると、少し遅れて焦咆吼を出してくるのでそこを反撃。



誘われちゃったの巻。このあと大空へ放り投げろ

●十三待ち倒れパターン
対応キャラ：御名方守矢、天野漂、真田小次郎、高嶺響、玄武の翁、鷲塚慶一郎

しゃがんで待ち、相手の技をガードしてからの反撃や、しゃがみAなどで跳びこみを誘ったりなどがあるのでキャラ別に説明しちゃった。

御名方守矢…しゃがんで待ち、跳びこんできたら弾いてジャンプB。守矢は➡＋Bを2回出してくるクセがあるので、1回目をガード後跳びこんで連続技を決めよう。

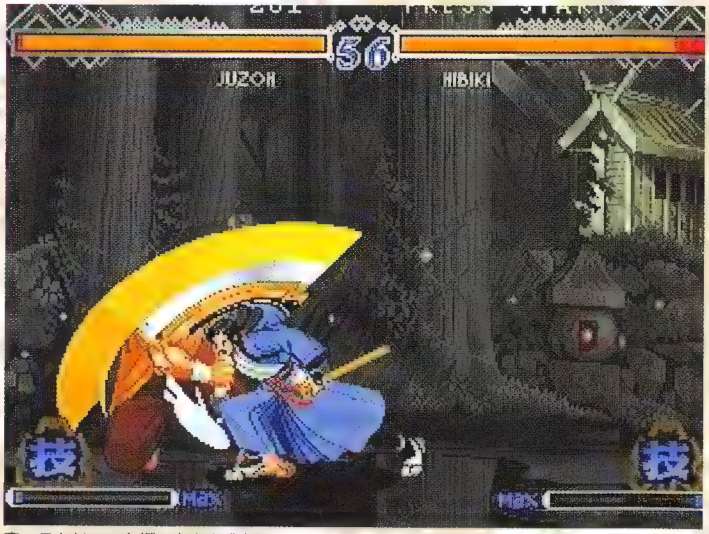
天野漂…しゃがみAで跳びこみを誘える。ジャンプCをガード後ぶんナゲを決めればもうねこまっぷたつ。

真田小次郎…連殺斬をガードする。立ちBやしゃがみBをガード後反撃しよう。たまにBCもくるので注意。

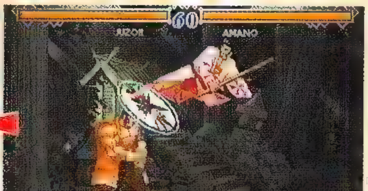
高嶺響…しゃがみAで近寄りて斬る也が誘える。しゃがみBも出してくるので、あまり近い間合いでしゃがみAを出すとくらってしまう。注意しよう。

玄武の翁…画面端でジャンプをくり返すと亀舞・天が誘える。それを空中ガード後反撃。

鷲塚慶一郎…しゃがんで待っていると跳びこんでくるので、そこを弾いてジャンプBを当てる。着地後、さらに連続技を決めてしまおう。



突っこんじゃった響。なんか悲しそう



ジャンプCをガードしたら…



ぶんナゲーい！ お☆サマ確定

●その他のパターン
対応キャラ：直衛示源、刹那、李烈火、斬鉄

直衛示源…しゃがみAを連打しているだけでおっけえ。勝手に突っこんで自爆してくれる。跳びこんできたらジャンプBをガード後、弾きを出してみよう。みごとに弾けるのでそこを投げちゃえ。

刹那…刹那もしゃがみA連打でおっけえなのだが、間合いはかなり近めがいい。すると相手が無銘(参)を出してきてもつぶせるのでかなりいいかんじ。

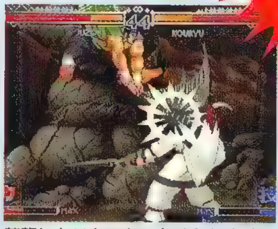
李烈火、斬鉄…跳びこんで連続技を決めるだけ。



参もこんな感じでつぶれちゃうの。いとかなし

対黄龍戦攻略

黄龍にも前述のごち〜んパターンが使えてしまう。ひたすら垂直ジャンプBを当てていくだけでおっけえだ。ジャンプBは少し早めに出すといい。相手が技を出してきてもつぶせるからだ。めりめり当てろ。



黄龍にもごち〜ん。なぐられまくりのおっさん



『力』『極』は直式↓昇華 『技』なら伏式↓追い打ち

鷲塚慶一郎

攻略・解析／ヒデ本条

連続技

●『共通』…ジャンプ攻撃↓立ちB↓キャンセル各種必殺技

跳びこみからの基本連続技。キャンセルして出す必殺技は、出せる状態ならば真・狼牙を、それ以外は、狼牙↓狼牙・伏式↓ダウン攻撃を狙いたい。もちろん剣質が『力』の時は、狼牙から狼牙・直式↓（昇華）真・狼牙を決めるべし。

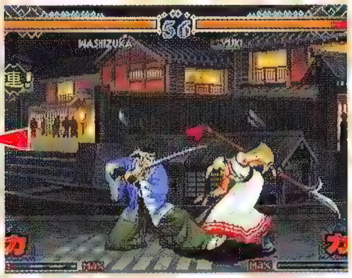
ちなみに強疾空殺、最終・狼牙は、立ちBをキャンセルして出しても連続技にすることはできないぞ。

●『共通』…しゃがみC×2↓←+A↓キャンセル狼牙↓狼牙・伏式↓ダウン攻撃

下段攻撃から入る連続技。狼牙を弱疾空殺、俊殺、虚空殺にしてもいい。密着状態からしゃがみCを2発入れるタイミングが難しく、しゃがみCから←+Aを目押しでつながなくてはいけないので、この連続技をものにするにはかなりの練習が必要だろう。鍛練あるのみじゃ!!

剣質が『力』の時は、伏式を直式にし、昇華して真・狼牙を決めるべし。

剣質が『技』の時は、しゃがみC×3↓←+A・A・A・B↓キャンセル狼牙↓狼牙・伏式↓ダウン攻撃という連続技が可能。真・狼牙を連続技に組みこむ場合は、しゃがみCを1発少なくするべし。



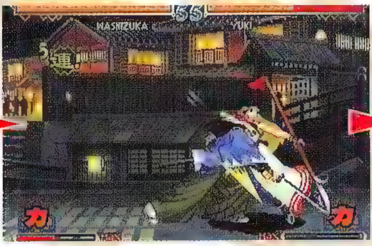
タイミングが難しいが、しゃがみCを2発当てたあと…



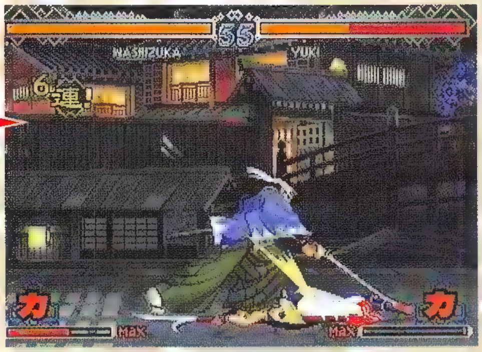
目押しで←+Aにつなぎ…



キャンセル狼牙!! コウボォ〜ッ!!!!!!



追加技を狼牙・伏式にすれば…



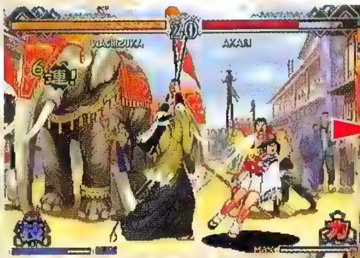
↘+Bでの追い打ちが確定。ちょとムズカシイけどね

●『技』…ジャンプ攻撃↓←+A・A・A・B↓キャンセル各種必殺技

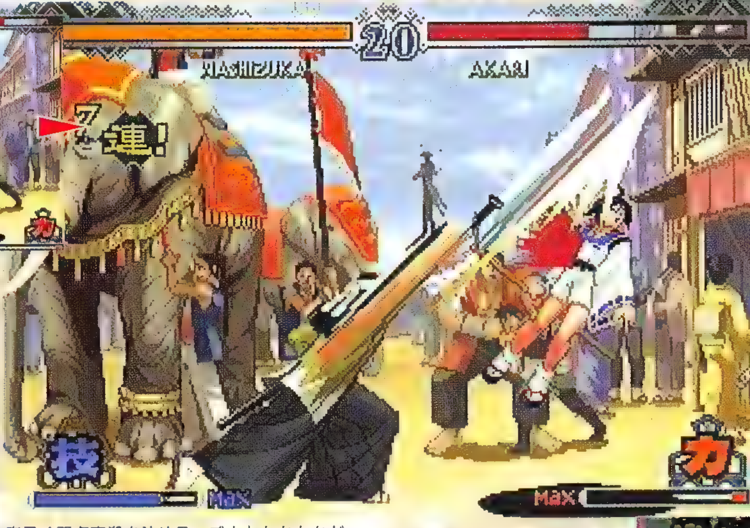
連殺斬を組みこんだ連続技。立ちBをキャンセルして出す技は、大ダメージを狙うのなら狼牙↓狼牙・伏式↓ダウン攻撃、お手軽にいくのなら弱疾空殺か俊殺がいい。俊殺はボタン連打で俊殺・連まで出そう。真・狼牙が使えるなら真・狼牙で決まりだ。

●『技』…ジャンプ攻撃↓←+A・A・A・B・B・C↓弱虚空殺

連殺斬の最後をBCでしめて、浮いた相手に虚空殺を決める。連殺斬を素早く入力しないと、相手との間合いが離れてしまい虚空殺が空振りしてしまう。虚空殺のためは、BCを出してからためはじめても充分間に合うぞ。



連殺斬の最後をBCにし、相手を高く浮かせて…



素早く弱虚空殺を決める。威力もなかなかだ

●『極』…ジャンプ攻撃↓←+A・A・A・B↓キャンセル狼牙↓狼牙・直式↓（昇華）真・狼牙

力と技の基本連続技を組み合わせたもの。お手軽かつ強力な連続技。少し練習すれば簡単にものにできるはずだ。

技コマンド表

●必殺技	
疾空殺	←ため→+AorB
虚空殺	↓ため↑+AorB
狼牙★	←ため→+C
狼牙・直式★	狼牙後↓↘→+C
狼牙・斜式	狼牙後↓↙←+C
狼牙・伏式	狼牙後↓↙←+B
俊殺	↓↙←+AorB
俊殺・連	俊殺ヒット後にAorB連打
俊速・無の間合い（力のみ）★	BCため押し
●超奥義	
真・狼牙	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
最終・狼牙	↓↙←↙→+B（ため可）
●乱舞奥義	
絶・狼牙	↓↓+AorB

キャンセル表

	力	技・極
立ちA	○	○
しゃがみA	×	○
←+A	○	○
立ちB	○	○
しゃがみB	○	○
→+B	×	×
立ちC	○	○
しゃがみC	×	○
↘+C	○	○
→+C	○	×
BC	×	×

CPU戦攻略

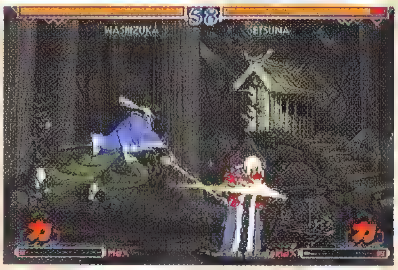
●ジャンプBでちくちくパターン
対応キャラ：雪、神崎十三、刹那

垂直ジャンプや後ろジャンプで間合いを調整しつつ、ジャンプBの先端を当てるように出していくパターン。ジャンプBが入ったら、そのまま連続技に持っていくべし。

雪…ジャンプBをギリギリ当たらないぐらいの距離で空振りすると、霜華の空振りを誘える。技のスキに、連続技（立ちA→狼牙→追加技）を決めるべし。ちなみに立ちAは、AB同時押し＋レバー後ろでためを作りつつ出すことができる。覚えておこう。

神崎十三…ジャンプBの先端を当てるように出しているだけで勝手に食らってくれる。もちろんジャンプBが決まったら、そのまま連続技だ。

刹那…ジャンプBの先端を地上ギリギリで当てるように出していく。無名（弐）を食らってしまうことがあるが、きっちり連続技を決めていけば負けることはないだろう。刹那はしゃがんで待っていると、無名（参）を使ってくることが多い。見てからガードする自信のある人は、ガード後に連続技を決めていくというパターンもあるぞ。防御不可斬りを使ってきたら跳びこみからの連続技を決めよう。



こんな感じで出していく。決まったら連続技を狙おう

●空中ガードで待ちパターン
対応キャラ：楓、玄武の翁、一条あかり、骸、

垂直ジャンプや後ろジャンプで空中ガードをかため、相手の対空技を空中ガードしたあと、技のスキに連続技を叩きこむというパターン。

楓…空牙をガード後、連続技を決める。

玄武の翁…亀舞・天をガード後に連続技。ガード不能攻撃を使ってきたら、跳びこんで連続技を決めるべし。

一条あかり…星の巡りをよく使ってくる。追加技まで出すことが多いので、追加技をガードした後連続技を決める。劾鬼・泥田坊を使ってきたら、ガード後に立ちBなどで反撃してあげれば問題なし。

骸…画面端まで後退し、相手が近づいてきたら垂直ジャンプ。対空禿鷲の空振りを誘うことができたらすかさず弱疾空殺を決める。跳びこみを空中ガードもしくは地上ガードした時は、バックステップ後ほぼ確実に禿鷲を出してくるので、追いかけて跳びこめば禿鷲をつぶして連続技を決められるぞ。



ジャンプで相手の対空技を誘い、着地のスキに連続技だ!!

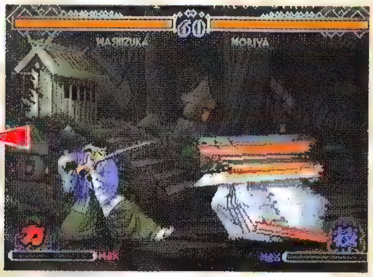
●しゃがみCで牽制パターン
対応キャラ：御名方守矢、天野漂、直衛示源

しゃがみCで相手の特定の行動や技を誘い、それに対応していくパターン。

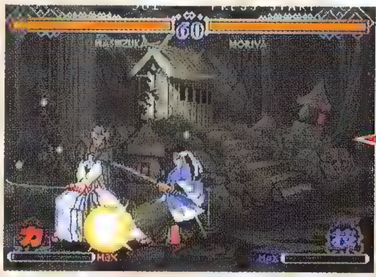
御名方守矢…帯刀・歩月と跳びこみを誘える。歩月は自分の後ろにワープしてくるので、技のスキに↘+Cを決めよう。跳びこみは、地上で弾いたあとジャンプBを決めるべし。➡+Bを使ってきたらチャンス。ほぼ確実に2回連続で出してくるので、跳びこんで連続技を決めてあげよう。

天野漂…跳びこみを誘える。ジャンプ攻撃をガード後、スキの大きな技を必ず出してくるので、しゃがみガードしたのち立ちAからの連続技を決めてやれば問題なし。

直衛示源…跳びこみと白虎襲を誘える。ジャンプ攻撃ガード後、必ず通常技を出してくるので、弾いて連続技を決める。白虎襲はガードすればスキだらけなので、連続技を決めてやればOKだ。



しゃがみCで特定の行動を誘い…



技のスキを蹴る!! ラウンド開始直後の間合いがベスト!!

●待って待って待ちまくれパターン
対応キャラ：鷲塚慶一郎、真田小次郎

ガードをかためてとにかく待ち、相手の行動に的確に対応していくパターン。

鷲塚慶一郎…よく跳びこんでくるので、ジャンプ攻撃を弾いてジャンプBを決める。ジャンプBを決めたあと、相手の着地地点に通常技を重ねるとガードしないので、そのまま連続技を決める。

真田小次郎…連殺斬を多用してくる。しゃがみガードで待ち、立ちBかしゃがみBまでガードしたあと反撃。

●その他のパターン
対応キャラ：李烈火、斬鉄、嘉神慎之介、高嶺響

李烈火、斬鉄…第2ステージにしか出てこないので、跳びこみからの連続技を狙っていくだけで勝てる。

嘉神慎之介…後ろジャンプAを出すとかなり間をおいて焦咆吼を出してくる。技のスキに連続技を決めよう。

高嶺響…近づいてきたら技の先端を当てるように強俊殺・連を出す。それだけ。



近づいてきたら突く!! これだけである

対黄龍戦攻略

しゃがんで待ち、黄龍の刀を振り上げるモーションが見えたら、素早く立って一瞬間をおいてから弾きを入力しよう。こうすることで通常技を出してきた時はガードし、少し出の遅い別天懇親ノ一刀を出してきた時のみ弾くことができる。弾き後は連続技を決めよう。ダッシュで近付いてきた時はほとんど投げを狙っているので、素早く反応してジャンプで逃げるべし。



こんな感じのモーションが見えたら弾く!! 修行するべし



連続技

骸

攻略・解析／ハンター改

●『共通』…←+A×2↓立ちB↓キャンセル弱斬肉鎌鼬↓ダウン攻撃↓臓物探り

骸の基本連続技。超奥義が出せる状態なら弱斬肉鎌鼬の代わりに迷兇死衰・凶器。

『技』『極』なら、『←+A×2↓立ちB』を連殺斬の『←+A・A・A・B』に変えよう。『力』で『←+A×2↓立ちB』が出せない人は、立ちBを省いてもいい。立ちBの代わりに→+Cを入れることも可能。立ちBよりタイミングが簡単なので慣れていないなら→+Cにしよう。→+Cから入れる必殺技は後述。

●『力』…→+C↓キャンセル各種必殺技

『力』のみできる→+Cキャンセルからの連続技。連続技になる必殺技は①禿鷲↓啄み。②廻転肝えぐり。③迷兇死衰・凶器。

①は画面端でも画面中央でも入る。ダメージが大きいので、おもにこれを使っていくことになるだろう。しかし画面端だと地上受け身を取られたあとに反撃をくらってしまうので注意。

②は強廻転肝えぐりが画面端限定。密着からなら落ちてくるところに立ちBが、少し離れた間合いなら立ちAが入る。弱廻転肝えぐりは画面中央でも入るが、1ヒットしかしないのでダメージが小さい。

③は空中の相手に当たってしまうためダメージが小さい。これを入れるくらいなら、禿鷲↓啄みの方が減る。

●『共通』…立ちB↓キャンセル強斬肉鎌鼬

密着状態から可能。当たった瞬間に最速でキャンセルすれば連続技になるが、『弱斬肉鎌鼬↓ダウン攻撃↓狂行・臓物探り』の方があとから攻めやすくダメージの差もほとんどない。後者の連続技の方がよかったりする。

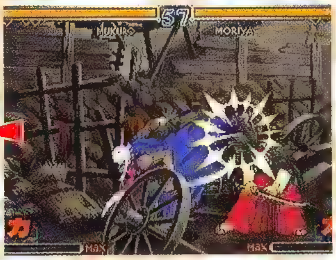
●『共通』…←+A↓ダッシュ↓←+A…

前号でも紹介した連続技。できるようになるまで慣れが必要だが、慣れると意外と楽。『ダッシュ↓←+A』を『少し歩いて←+A』にすると1発まで入れられる。対人戦では『←+A×1～11↓斬肉鎌鼬』というようにしておこう。対人戦ではなるべく控えるようにしましょうね♡

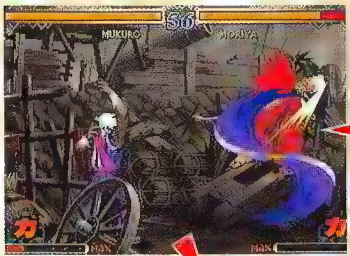
●『技』『極』…←+A・A・A・B↓地舐め滑り↓←+A・A・A・B↓地舐め滑り…

これも前号で紹介したA級連続技。コツを紹介すると、地舐め滑りを出したらレバーを1回ニュートラルに戻してから、レバーを後ろ方向に入れながらAを連打すると、連続技になりやすいぞ。やはりこれも対人戦で使っていく時は『←+A・A・A・B↓キャンセル地舐め滑り↓←+A・A・A・B↓キャンセル斬肉鎌鼬↓…』のようにアレンジしておけば、もめごとが起こるということはないだろう。

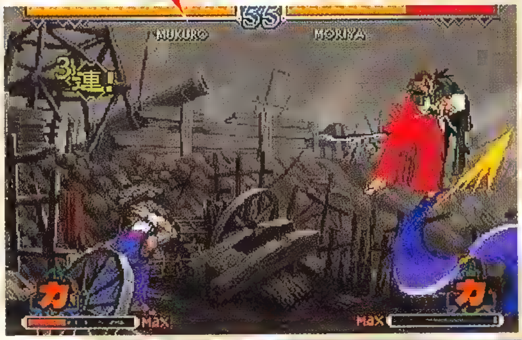
『力』でも『←+A↓立ちB↓キャンセル地舐め滑り↓←+A…』というふうにすればできるけど…。



まずはリーチが長い→+Cを当てて…



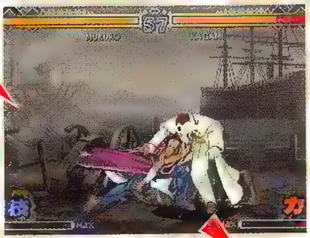
禿鷲で拾う。キャンセルはお早めに♡



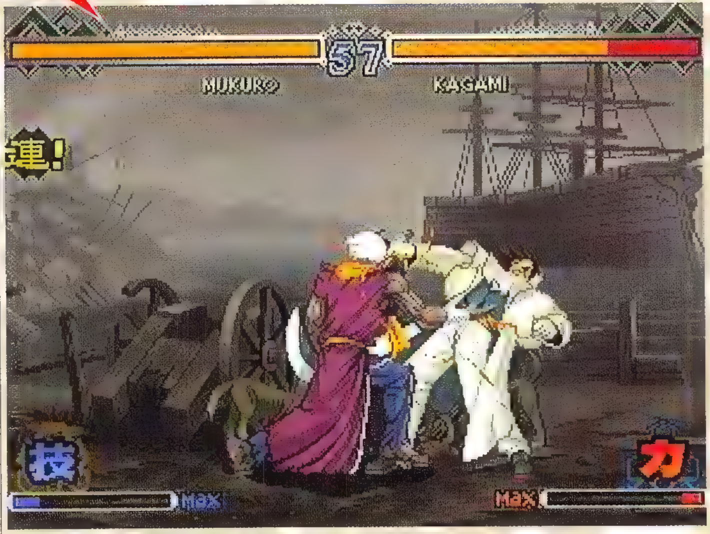
そしたら相手が落ちてくるところに合わせて啄みだ！



使い勝手がいい←+Aを当てたら…



ダッシュ!!
でもまだ相手はくらいポーズなので…



←+Aがもう１回入ります。……やばっ！

技コマンド表

●特殊技	
狂行・臓物探り	ダウン攻撃中にレバガチャ
●必殺技	
禿鷲	↓↙←+AorB
啄み	禿鷲中に↑+B
廻転肝えぐり	→↓↘+AorB
廻転肝えぐり追加	廻転肝えぐり中にAorB連打
地舐め滑り	→←→+C
斬肉鎌鼬	←↙↓↘→+AorB
斬肉大鋏★	空中で↓↙←+AorB
無慈悲	接近して→↘↓↙←+C
●超奥義	
迷兇死衰・凶器	↓↘→↓↘→+AB
●潜在奥義	
迷兇死衰・凶飢	↓↘→↓↘→+B
●乱舞奥義	
狂喜・微塵刻み	↓↓+AorB

キャンセル表

	力	技・極
立ちA	○	○
しゃがみA	×	○
←+A	○	○
立ちB	○	○
しゃがみB	×	○
→+B	×	×
立ちC	○	○
しゃがみC	×	○
↘+C	○	○
→+C	○	×
BC	×	×

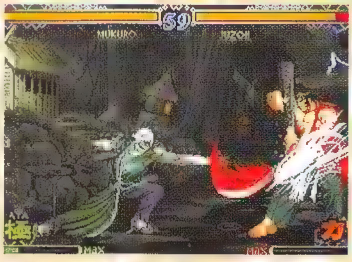
CPU戦攻略

●腕が疲れるっ！ 廻転肝えぐりパターン
対応キャラ：全キャラ

ただ、弱廻転肝えぐりでけずって倒すパターン。

弱廻転肝えぐりを出した時はAボタンを連打して追加技を出そう。超奥義が出せる状況なら、迷児死哀・凶器でけずってもいい。

後述のパターンに当てはまらない高嶺響、刹那はこのパターンを使って倒そう。



これだけで勝てるっていうのもなんだかさみしいねぇ。

●使い勝手がいいっ！ ←＋Aで誘いパターン
対応キャラ：御名方守矢、雪、骸、直衛示源、嘉神慎之介

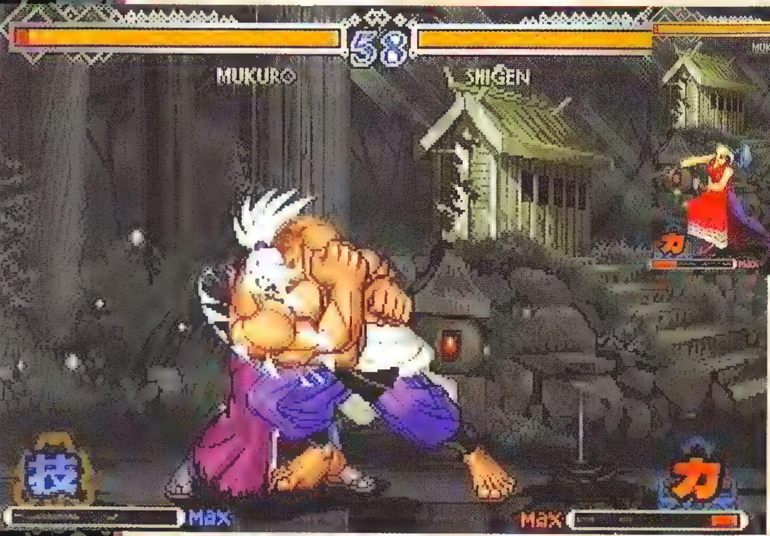
←＋Aで牽制して技を誘い、その出してきた行動に対応して反撃するパターン。

御名方守矢…帯刀・歩月からジャンプ攻撃を誘える。帯刀・歩月は必ず後ろに出てくるので、『←＋A↓斬肉鎌鼬』を入れよう。ジャンプ攻撃に対しては弾きを使って反撃するのがいい。

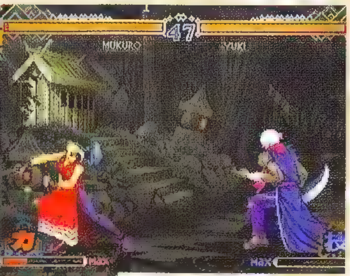
雪…氷刃を誘えるのでジャンプからの連続技を入れよう。

直衛示源…白虎襲を誘えるので、ガードしたあとに連続技で反撃。

嘉神慎之介…飛燕翼を誘うことができるが、この技に対してジャンプから連続技を入れようとしても間に合わないので、超奥義を使える状態にしてから←＋Aで星花燎原を誘って反撃しよう。



示源に対してはこの技を誘って倒そう



地獄突きで氷刃を誘ったらジャンプでGO！

●その他のパターン
対応キャラ：楓、玄武の翁、一条あかり、神崎十三、骸、天野漂、李烈火、斬鉄、真田小次郎

楓…画面端で空中ガードをして待ち、弱空牙をガードしたあとに連続技で反撃。

一条あかり…強斬肉鎌鼬を出すと、弾きを出してくるが、タイミングがずれているため当たってくれる。強斬肉鎌鼬を出しているだけでOKだ。

神崎十三…→＋Bを出すだけでOK。ダッシュしてきて勝手にくらってくれるぞ。

骸…画面端で待って、ジャンプしてきたら『立ちB↓キャンセル強斬肉鎌鼬』で反撃。ちょうど相手の着地に重なって当たってくれる。

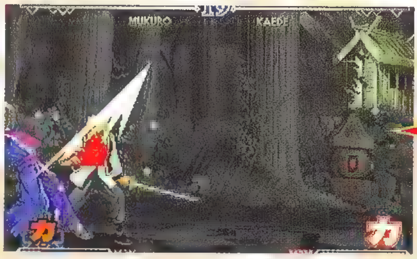
天野漂…しゃがみCで牽制していると『ジャンプC↓しゃがみB』などの連係を使ってくる。ジャンプCをガードしたあとに弾きで割りこんで、連続技で反撃しよう。

真田小次郎…ジャンプBで飛び越すと虚空殺を空振りするのでそこに連続技を。

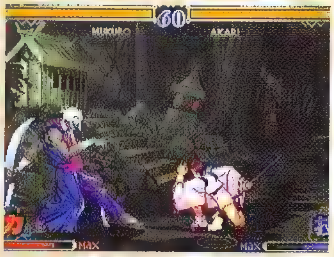
玄武の翁、李烈火、斬鉄…この3キャラは序盤で出てくるのでガードが甘い。ジャンプ攻撃が当たるまでジャンプBを出し続けて、当たったら『←＋A↓キャンセル斬肉鎌鼬』などの連続技を。玄武の翁はよくしゃがんでいるのでジャンプ攻撃を食らいやすい。



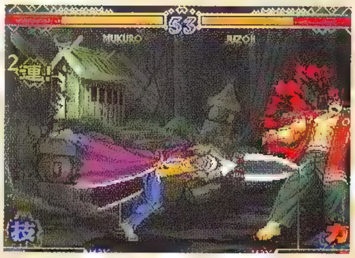
空牙を空中ガードしたら…



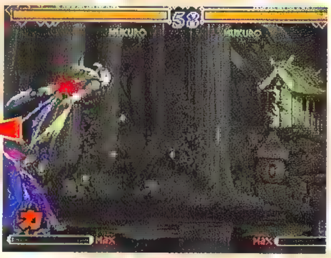
いただきっ！って感じで反撃だ！



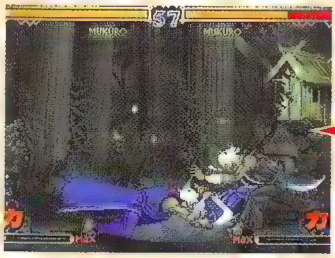
弾きのタイミングが早過ぎるっ



楽しそうに→＋Bを叩きこんでやろう



まずは早めに立ちBを出して迎撃して…



なぜかキャンセル強斬肉鎌鼬が入ります

対黄龍戦攻略

ラストの黄龍はまったく別のパターンを使用。

まず、はじまったらいきなり弱斬肉鎌鼬を出そう。すると黄龍は攻撃を出すが、出かかりに当たるのでこれで先制攻撃を仕かけられる。そのあとは、相手が起き上がって歩いてきたところにまた弱斬肉鎌鼬を出すだけでいい。



起き上がっているところに適当に出していれば勝てる



天野 漂

攻略・解析／飲み頃KING

連続技

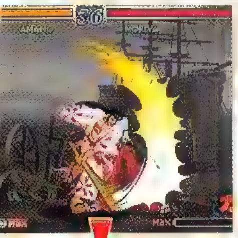
●『共通』…しゃがみA×1～4→キャンセル強雀刺し

天野の攻めのメインとなる連続技。しゃがみAは連打してもいい。ここからのキャンセル雀刺しが多少難しいが、ぜひ練習してマスターしてね。「力」ならば雀刺しの後昇華にもっていこう。

●『共通』…必至→しゃがみA→キャンセル雀刺し

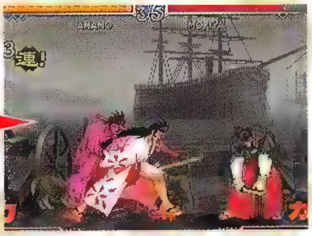
前作と同じように必至がヒットしたあと通常技でさらに追撃ができる。もちろん桂馬の高上がりや居飛車穴熊につなぐこともできる。あまり使う機会ないと思うけど…。

必至を当てたあとに…





しゃがみA。この後さらに…



雀刺しへ。こりゃあねこまっぷたつ

●『共通』…←＋B→しゃがみA→キャンセル雀刺し

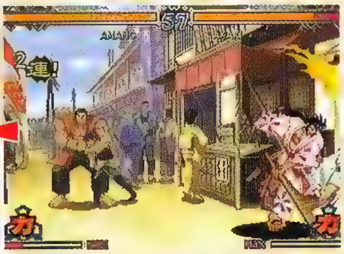
必至同様に←＋Bからでもつなげられる。連殺斬のない「力」向き。

●『共通』…（画面端で）必至→将棋倒し

画面端限定のお遊び技。相手に密着した状態で必至を当て、そのあとに将棋倒しを入れてしまおうというもの。ちなみに必至～詰み！までためてしまうと間合いが離れてしまうのでダメ。

必至が当たったあとに…





つかめちゃう。なんじゃこりゃ

●『共通』…ジャンプC→しゃがみB（2段目）→キャンセル桂馬の高上がりor雀刺し→（昇華）盤上此の一手！"と金"

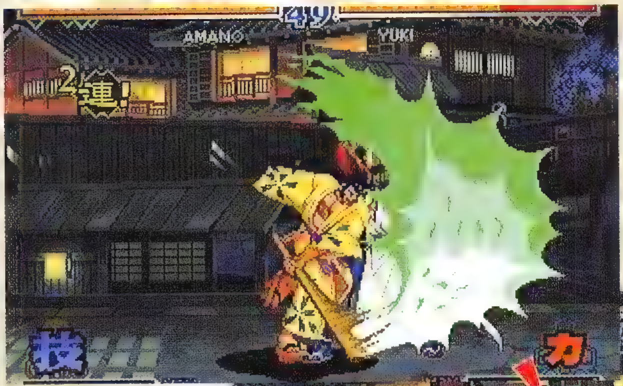
ダメージを重視した連続技。「力」「極」なら、ゲージがたまっていれば桂馬の高上りを雀刺しに変えて"と金"ゲイザーに持っていってもいい。

●『技』『極』…ジャンプC→←＋A・A・A・しゃがみB→キャンセル雀刺し

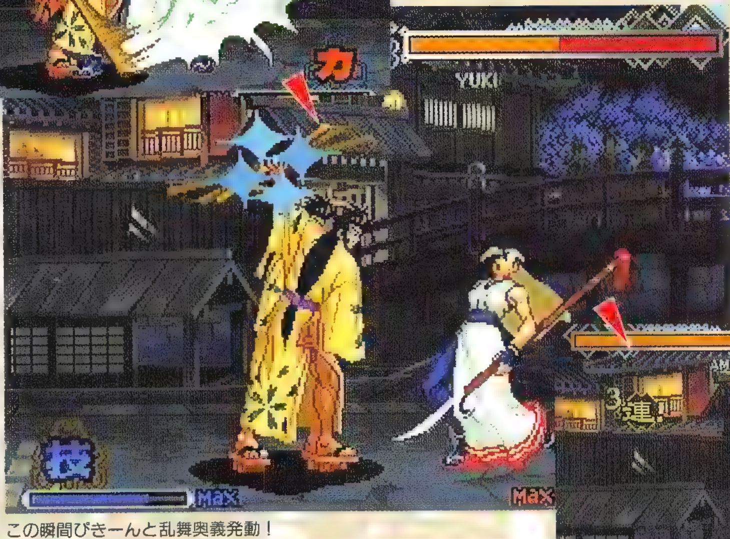
連殺斬を使った連続技。あまりAを連打すると居飛車穴熊（九手詰め）になってしまうので気をつけよう。

●『技』『極』…必至～詰み！→→＋B or たこ金

「技」と「極」は必至～詰み！のあと一発だけ追い打ちが入る。居飛車穴熊（九手詰め）に関しても例外でなし。…それだけです、ハイ。乱舞奥義であるたこ金も連続技になる。でも決める機会なんてないっすね、まじで。



必至～詰み！が炸裂してえ…



この瞬間ぴきーんと乱舞奥義発動！



当たっちゃうの。らっきい

技コマンド表

●特殊技	
超挑発	↓↘→＋スタートボタン
●必殺技	
雀刺し★	→↙→＋AorB
居飛車穴熊（九手詰め）	Aボタン連打
穴熊のふんどし脱ぎ	居飛車穴熊中に↓↘→＋B
必至	→↘↓↙←＋B
必至～詰み！★	必至入力後Bをため押し
必至～騙し	必至のため押し中にD
高飛車★	→↘↓↙←＋C
将棋倒し	接近して↘↘＋C
桂馬の高上がり	→↓↘＋C
風車	↓↙←＋A
●超奥義	
盤上此の一手！"と金"	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AB
●潜在奥義	
盤上此の一手！"飛車"	→↘↓↙←→↘↓↙←＋B
盤上此の一手！"角行"	→↘↓↙←→↘↓↙←＋A
●乱舞奥義	
たこ金	↓↓＋AorB

キャンセル表

	力	技・極
立ちA	○	○
しゃがみA	×	○
←＋A	○	○
立ちB	○	○
しゃがみB	○	○
→＋B	×	×
立ちC	○	○
しゃがみC	×	○
↘＋C	○	○
→＋C	○	×
BC	×	×

CPU戦攻略

●雀も鳴かずば撃たれまいスーパーゴリ押しパターン
対応キャラ：骸、天野漂、直衛示源、高嶺響、刹那、鷲塚慶一郎

強雀刺しで何も考えずにつっこんでいく恐怖のパターン。確実に対応しているのがこの6人で、実はこのパターン、どのキャラにもそこそこ有効。ガードされた時の対処法はキャラ別の説明を読んでね。

骸…雀刺しをガードされたなら迷わず立ちBを出す。するとなぜか歩いてくらってくれるので、そこをキャンセル雀刺し。立ちBをガードされてもかまわず雀刺しを出し、また立ちBへ。以降繰り返しで勝てちゃう。

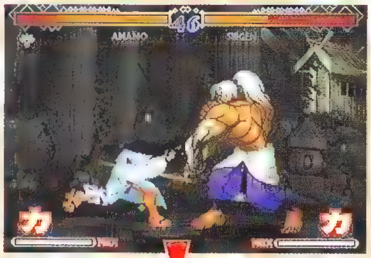
天野漂…天野も同じく雀刺し後の立ちBが当たる。相手も雀刺しでつっこんでくるので注意。

直衛示源…示源も雀刺しガード後ずんずん歩いてくるので立ちBを出しちゃえ。

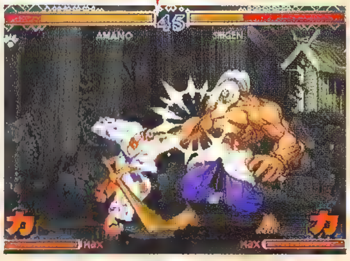
高嶺響…響も雀刺しの後立ちBを当てるだけで問題なし。

刹那…刹那は雀刺しをガードしたらすぐに手を出してくるので、そこをしゃがみ弾きでかきーんと弾き、また雀刺しでおっけえ。弾きボタンは連打でもいいぞ。

鷲塚慶一郎…刹那と同じように雀刺しがガードされたらしゃがみ弾きを出せば弾けるのでそこをまた雀刺し。



もしガードされても…



自分から当たりにきてくれる。ここからキャンセル雀刺しだあ



弾くっ！ ぶらぼー



ガードされたら…

●誘い誘われ男前パターン
対応キャラ：楓、雪、一条あかり、嘉神慎之介、玄武の翁

ジャンプ攻撃を空振りで出したりしながら相手の技を誘い、そのスキに連続技を叩きこむ男前のパターン。技を出す時に注意するのは相手の技に当たらないこと（当たり前）。キャラによっては技を出さなくても誘えるのでそちらはキャラ別の説明を参照。

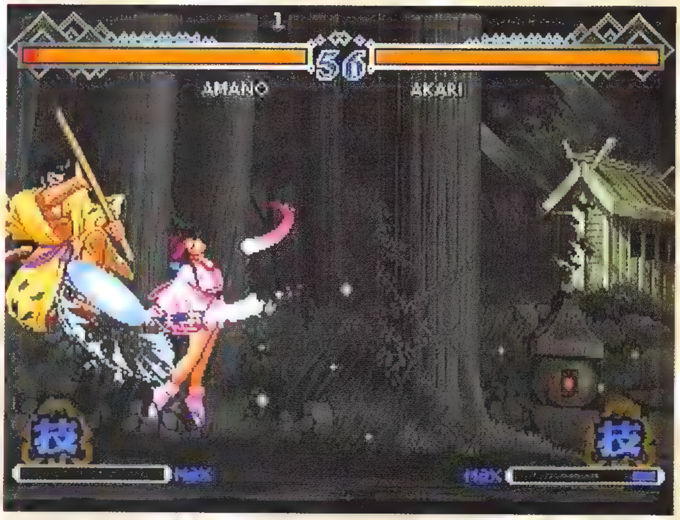
楓…まずは画面端までさがり後ろジャンプをくり返す。それに反応して空牙を出すのでそれを空中ガード後、連続技を入れる。

雪…中間間合いでジャンプBを出すとそれに反応して霜華を出してくる。相手が技の硬直で悲しんでいる間に雀刺しを当ててやろう。

一条あかり…あかりがこちらのジャンプに誘われて思わず出してしまう技は天文・星の巡り。しっかり空中ガードして連続技を。

嘉神慎之介…相手が近くに寄ってきたら後ろジャンプをする。すると焦咆吼を出すのでそこをゲット。焦咆吼を出すタイミングが少し遅めなので、出してこないなと思ってジャンプするとくらってしまうことがある。注意しよう。

玄武の翁…画面端でジャンプしていると亀舞・天を出すので空中ガード後、連続技。



こんなふうに誘われちゃうの。反撃開始ぃ

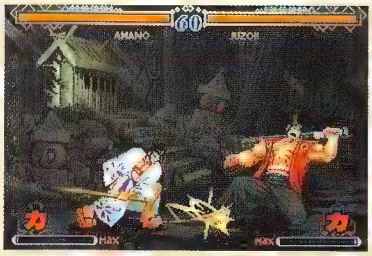
●その他のパターン
対応キャラ：御名方守矢、神崎十三、真田小次郎、李烈火、斬鉄

御名方守矢…しゃがんで待ち、跳んできたら弾いたあとジャンプBを入れる。また守矢は➡+Bを2回出してくるくせがあるので、1回目をガード後、跳びこんで連続技を決めてしまうのもアリ。

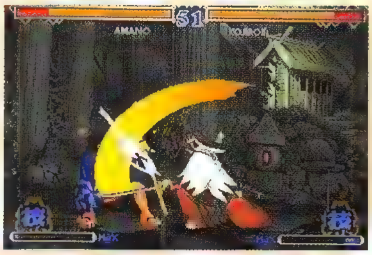
神崎十三…しゃがみA連打だけでおっけえ。相手は立ち弾きしかやってこないのでめりめり決まるぞ。そこから雀刺しにつなげれば効率よく倒せる。たまにBCを出してくるが、そこは落ち着いて弾き、雀刺しを入れよう。

真田小次郎…しゃがんで待ち連殺斬をガード。立ちBやしゃがみBのスキに反撃。たまにBCを出してくる。

李烈火、斬鉄…跳びこんでの連続技だけでおっけえ。



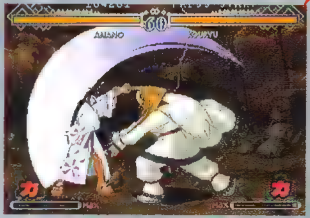
びしびしっと。まじでこれだけ



ここまでガード。ここから反撃

対黄龍戦攻略

しゃがんで待ち、相手が技を出してきたら立って弾きを出す。弾いたら➡+Bや雀刺しを入れていく。ダッシュで近寄ってきた場合はほとんどが投げ狙いなので、ジャンプで回避しよう。相手の投げモーションのスキをついて攻撃するのもアリ。



かきーんと。弾いたらなんか入れちゃえ（あいまい）



李烈火

攻略・解析／DSP-たろりん

連続技

●『共通』…しゃがみC×2~3↓キャンセル各種必殺技

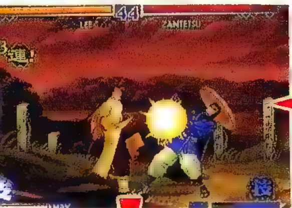
下段から始まる、お手軽な連続技。威力が高いのは龍槌旋×3↓ダウン攻撃だが、間合いがはなれている時は、最速でキャンセルしないとつながらないので注意。昇華ができる時は弱炎龍擺尾（2段目）↓（昇華）奥義・炎龍纏身を決めよう。

○『共通』…しゃがみC×2↓立ちB＋α

しゃがみCからの立ちBは目押しでつなぐ。『力』では立ちBからキャンセル必殺技へ、『技』と『極』では立ちB↓しゃがみC×2↓キャンセル必殺技とつないでいこう。しゃがみCから←＋Aや立ちAにつなぐこともできる。しかし、←＋Aはリーチが短いので、密着でしゃがみCを当てた時ぐらいにしか決められない。立ちAはリーチが長いがタイミングが異常に難しい。結局、実戦で使えるのは、見出しで紹介した連続技だ。

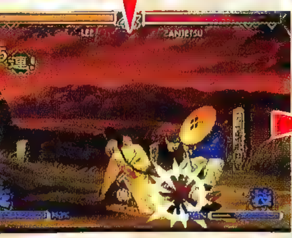
最後の必殺技は、①龍槌旋×3↓ダウン攻撃、②奥義・炎龍纏身、③（『力』『極』で超奥義が出せる時）弱炎龍擺尾↓（昇華）奥義・炎龍纏身、④秘奥義・蒼天無影脚のいずれかを決めよう。



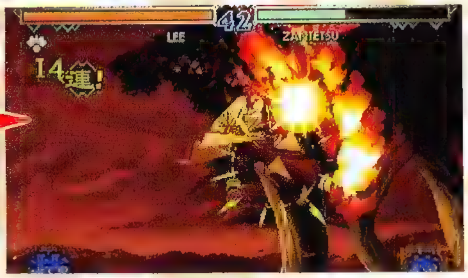


目押しで立ちBへ。←＋Aにもつながるけど、リーチが…

下段から攻めたい時に便利なしゃがみC。連打がきくぞ



立ちBから先はいつもどおり。『技』なら旋風×2につなぎ…



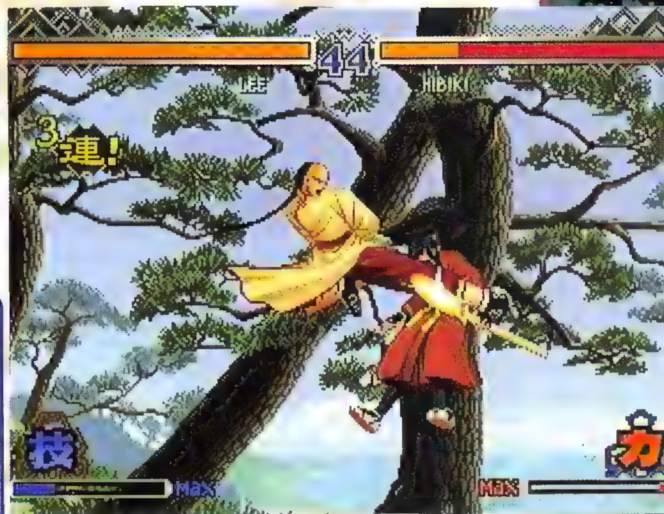
キャンセル龍槌旋。もちろん超奥義もつながる。アタッ！

●『共通』…立ちB↓龍砕落↓強炎龍擺尾↓追加技

立ち状態の相手に立ちBを当てたあと、最速のタイミングで龍砕落を出すと、連続ヒットする。そんだけ。昇華ができる剣質ならば、弱炎龍擺尾↓（昇華）奥義・炎龍纏身を決められるぞ。

●『技』『極』…ジャンプA・C↓←＋A・A・A・B・しゃがみC・しゃがみC↓キャンセル各種必殺技

空中連殺斬と旋風を使った、李ならではの連続技。必殺技はお好きなものをどうぞ。



空中連続技。『力』でもジャンプ攻撃1発から龍翔旋につながる

●『技』『極』…（空中の相手に）ジャンプA・C↓キャンセル龍翔旋×2↓ダウン攻撃

相手のジャンプ攻撃を弾いた時や、乱舞奥義の打ち上げフィニッシュで相手を浮かせた時に狙うべし。

ちなみに、ジャンプ攻撃をジャンプA・B（2段）・Cの4段にすると、最後の龍翔旋が途中から空振りしてしまう。残念。

●『技』『極』…昇り小ジャンプA・B(1段目)・C↓昇り小ジャンプA・B・C↓…

背の高いキャラ限定のA級連続技。小ジャンプの昇りでジャンプAを出し、少し待ってから次のジャンプBを出すのがコツ。

●『技』『極』…昇り小ジャンプA・A・A↓小ジャンプA・A・A…

ジャンプ攻撃中にAC同時押しをすると、連殺斬（？）としてジャンプAが出せることを利用したもの。小ジャンプの昇りで最初のジャンプAを出したあと、少し待ってからACを同時に連打しよう。



ジャンプAでポコポコポコ。垂直と斜めをうまく使い分けよう

技コマンド表

技	コマンド
●特殊技	
霞	AB同時押し
火影	霞中にA
焔群	霞中にB
旋風	霞中にC
発勁	霞中にD
龍砕落	コンビネーション中に→＋C
息吹	挑発中スタートボタン押しっぱなし
●必殺技	
龍槌旋	↓↙←＋C（3回連続入力）
龍翔旋	空中で↓↙←＋C（2回連続入力）
炎扇脚	↓ため↑＋B（ヒット中↓＋Bで追加技）
炎龍擺尾★	→↘↓↙←＋AorB（ヒット中←↙↓↘→＋Bで追加技）
無影脚	空中で↓↘→＋C
●超奥義	
奥義・炎龍纏身	↓↙←↙→＋AB
●潜在奥義	
秘奥義・蒼天無影脚	↓↙←↙→＋B
●乱舞奥義	
絶命奥義・天地黎明脚	↓↓＋AorB

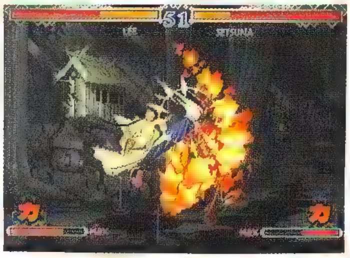
キャンセル表

	力	技・極
立ちA	○	○
しゃがみA	×	○
←＋A	○	○
立ちB	○	○
しゃがみB	○	○
→＋B	×/×	×／×
立ちC	○	○
しゃがみC	○	○
↘＋C	○	○
→＋C	○	×
BC	×	×

CPU戦攻略

●焔群でイキますパターン
対応キャラ：御名方守矢、雪、玄武の翁、刹那

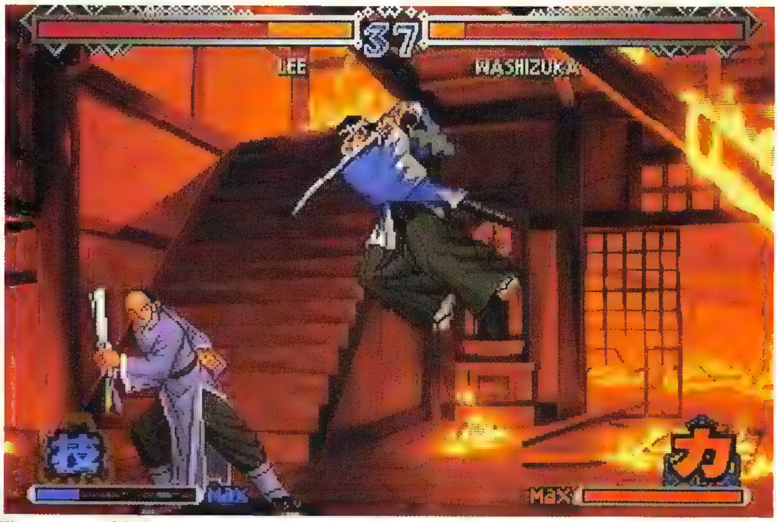
ひたすら霞→焔群をくり返すだけのお手軽なパターン。
守矢は、焔群をガードしたあと新月か➡＋Cを出してくることが多い。これをガードしてから反撃するのも可。
刹那は焔群を食らったあとダウン回避をすることが多い。そこにしゃがみBからの連続技を決めてもいいぞ。


ひたすら着火！ 跳んできても問題なく焔群で落とせるぞ


刹那はよくダウン回避をする。終わり際のスキにしゃがみBだ

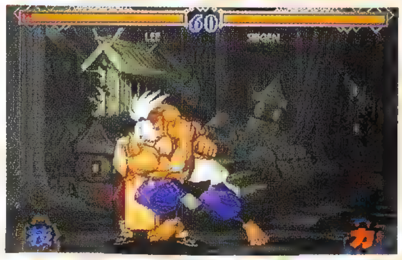
●全力で待ちますパターン
対応キャラ：真田小次郎、鷲塚慶一郎

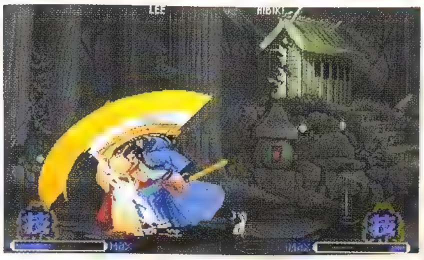
ひたすらガードをかためて待つパターン。
真田小次郎…連殺斬を使ってくる。立ちBやしゃがみBまでガードしてから反撃。
鷲塚慶一郎…跳びこんでくることが多い。弾きで返して追撃しよう。ダッシュしてきたらジャンプで逃げること。ボーッとしていると投げられてしまうぞ。


弾いてジャンプ攻撃を当てたら、着地に打撃を重ねよう

●牽制技で誘いますパターン
対応キャラ：天野漂、直衛示源、高嶺響

しゃがみAで特定の技を誘い、それに反撃していくもの。
天野漂…ジャンプ攻撃を誘える。ジャンプ攻撃のあとしゃがみBや➡＋Cを出してくるので、ガードしてから反撃。ジャンプ攻撃を弾いてもいいけどね。
直衛示源…白虎襲かジャンプ攻撃を誘える。白虎襲はガードして反撃、ジャンプしてきたらガードしたあと弾きを入力しよう。示源は必ず立ちBを出してくるのだ。
高嶺響…なるべく遠めの間合いでしゃがみA。ダッシュ攻撃（下段）か近寄りて斬る也を出してくるので、ガード後に反撃する。しゃがみAに反応しなかったらバックステップで間合いを離すように。


力いっぱいタックルしてくるが、余裕でガードが間に合うのだ


この技を誘う。うまく誘えなかったら一度逃げるように

●空中ガードパターン
対応キャラ：楓、一条あかり

画面端で後ろジャンプし、必殺技を空中ガードしてから反撃する。楓は空牙を、あかりは天文・星の巡りを出してくるぞ。

●その他のパターン
対応キャラ：神崎十三、骸、嘉神慎之介、李烈火、斬鉄

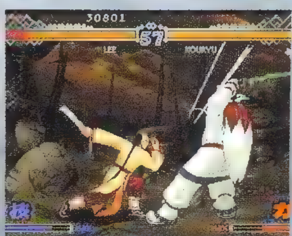
神崎十三…画面端で後ろジャンプCをくり返す。打点は高めにすること。
骸…後ろジャンプCで廻転肝えぐり（B）を誘い、その空振りのスキにダッシュで接近して連続技を決める。立ちBを出すこともあるが、こちらは間合いが近い時だけスキに技を当てられる。
嘉神慎之介…中間距離で後ろジャンプCを出すと、焦咆吼の空振りを誘える。連続技を決めよう。画面端に追いつめられたら、前ジャンプの上昇中にジャンプCを出し、反対側に抜けよう。
李烈火、斬鉄…跳びこみからの連続技で楽勝。


なんていうか楽勝です。弾こうとして失敗することもあるぞ


この技が狙い目。骸がバックステップしたら様子を見よう

対黄龍戦攻略

ガードをかためて待つ。黄龍が刀を降るモーションが見えたら、レバーを立ちガード方向に入れ、一瞬待ってから弾きを入力。すると、別天懇親ノ一刀を出してきた時は弾くことができ、通常技だった時はガードできる。弾きが成功したら連続技を決めよう。
別天懇親ノ一刀は、だいたい2キャラ分ぐらい離れた間合いから出してくることが多い。黄龍がそれよりも近づいてきた時は、投げを狙っていることが多いので、垂直ジャンプCなどで追い払おう。


パイ〜ンと弾き成功。ひたすらこれをくり返すだけなのね



斬鉄

攻略・解析／ILP-ケンちゃん

連続技

●『技』『極』…流影刃→昇りジャンプB・↘+C→キャンセル天魔脚→(相手がダウンしているところに)骸縫い×2

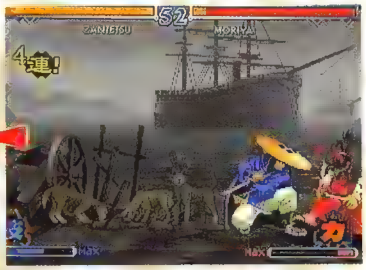
天魔落としの威力が『技』『極』は低いので、代わりに天魔脚を入れる。骸縫いは昇りで出すように。

●『力』…流影刃→昇りジャンプAC×7~8→天魔落とし

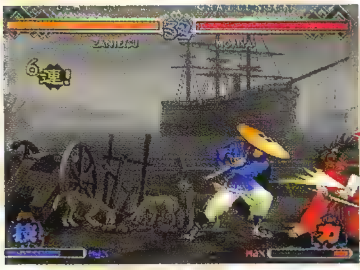
『力』は天魔落としの威力が高いのでこっちを使おうね。ACはなるべく低めの位置から当てはじめよう。

●『技』『極』…←+A・立ちA・しゃがみA×2→立ちA・立ちB→キャンセル各種必殺技

なかなか難易度が高い。しゃがみA×2から立ちAにつなげるのが少々難しいところ。『技』なら、立ちB→キャンセル影法師→霞斬り→キャンセル流影刃から空中連続技が基本。『極』でも基本的には一緒だが、超奥義が使える状態なら霞斬りからキャンセル気孔砲→（昇華）断鋼刃を狙うといい。『技』でも霞斬り→流影刃→ジャンプキャンセル（それについては先月号参照）断鋼刃を。あとは『技』『極』両方とも、剣質ゲージがたまっていて体力点滅時だと、霞斬り→断鋼刃（『極』は気孔砲から昇華）→乱舞奥義と持っていける。



←+A・立ちA・しゃがみA×2のあと

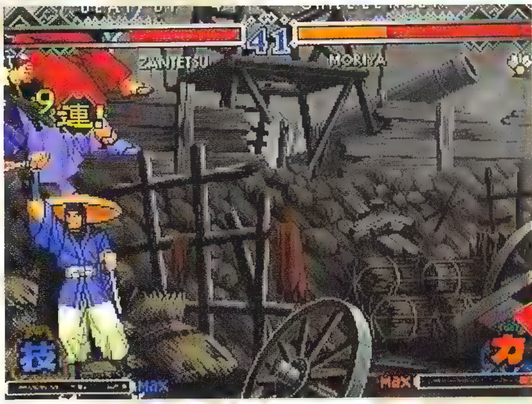


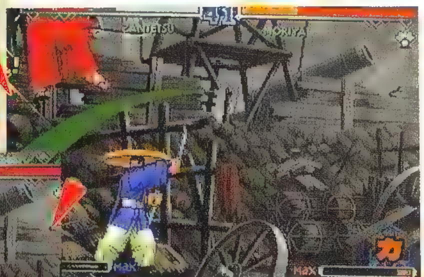
また、立ちAが入るんだよ

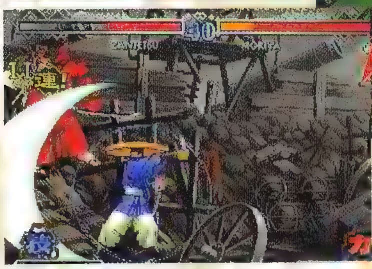
●『技』『極』…断鋼刃→蟷螂双刃(打ち上げフィニッシュ)→(浮いている相手に)流影刃×数発→(ジャンプキャンセル)断鋼刃

この連続技は、ゲージがたまっていて、なおかつ体力点滅時という状況で狙える。断鋼刃はつながりやすい超奥義なので、使う機会は多いだろう。流影刃をなるべく多く入れられるよう練習あるのみ。

断鋼刃のあとに乱舞奥義で浮かせて…







そこに流影刃を入れてもう一度浮かし…

とどめに「断・鋼・刃！」

●『力』…しゃがみA×2→しゃがみC→立ちC→キャンセル各種必殺技

霞斬り以外の技でつなげられる。流影刃からの空中連続技か、気孔砲→（昇華）断鋼刃を使うことになるだろう。

●『力』…しゃがみA×2→しゃがみC×2→➡+C→キャンセル断鋼刃

しゃがみCから➡+Cがなかなか難しいが、慣れれば簡単。かなり見せ技要素アリ。断鋼刃が使えない時は、キャンセル骨破斬り→骸縫い×2でもよし。

●『共通』…(相手が画面端にいる時)ジャンプAC連打

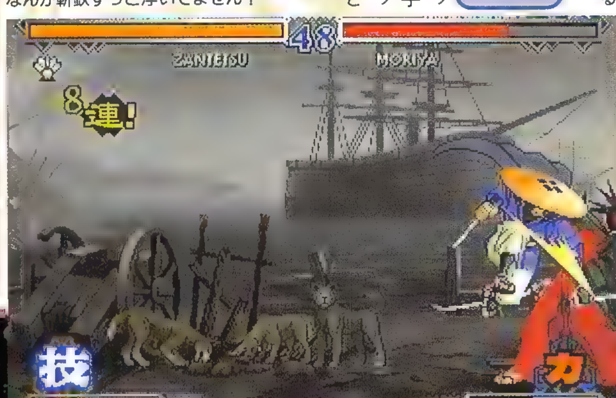
理論的には、斬鉄がずっと浮いたままACを入れ続けることが…。理論ではね。

●『共通』…(相手が画面端にいる時)流影刃×α

ジャンプキャンセルとダッシュを使うことで何回も相手を浮かすことができる。ダッシュをする時は、↓↘➡➡と入力して少しダッシュしてから、Aを押して↗を入力すると成功しやすいだろう。そこから、断鋼刃や乱舞奥義など自由自在に連続技を決めていける。

打ち上げフィニッシュの乱舞奥義のあとなど数多くの状況から持っていけるので、ガシガシ狙っていこう。

なんか斬鉄ずっと浮いてません？



技コマンド表

●必殺技	
流影刃（りゅうえいじん）	↓↘➡+A
朧斬り（おぼろぎり）	➡↓↘+C
気孔砲（きこうほう）★	↓↙←+B
影法師（かげぼうし）	➡←➡+C
断ち骨破（たちこっぱ）	影法師中に↓↙←+A
霞斬り（かすみぎり）	影法師中に↓↙←+B
天魔落とし（てんまおとし）	➡↘↓↙←+C(空中でも可)
水面隠れ（みなもがくれ）	←↓↙+A
骸縫い（むくろぬい）	空中で↓↘➡+AorB
天魔脚（てんまきゃく）	空中で↓+C
転輪（てんりん）	天魔脚中↓+C
●超奥義	
断鋼刃（だんこうじん）	➡←↙↓↘➡+AB
●潜在奥義	
闇狩り（やみがり）	接近して➡↘↓↙←➡↘↓↙←+B
●乱舞奥義	
蟷螂双刃（とうろうそうじん）	↓↓+AorB

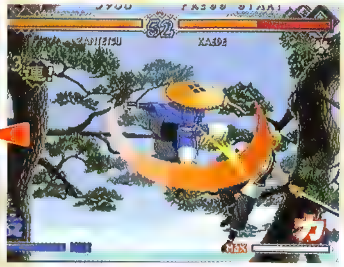
キャンセル表

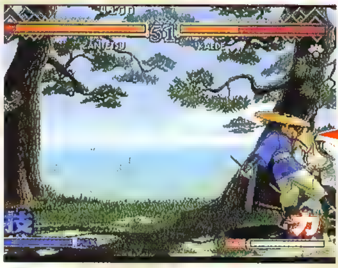
立ちA	○	○
しゃがみA	×	○
←+A	○	○
立ちB	○	○
しゃがみB	○	○
➡+B	×	×
立ちC	○	○
しゃがみC	×	○
↘+C	○	○
➡+C	○	×
BC	×	×

CPU戦攻略

●流影刃パターン
対応キャラ：全キャラ

CPU戦ではこれが一番楽なパターン。やり方は簡単。流影刃で相手を浮かし、空中で適当な通常技を当てる。そうすると相手はダウンしないで地上に着地するので、そこに通常技を重ねるとCPUはなぜかガードしない。そして、キャンセル流影刃でまた浮かす…、ってな感じです。空中では、ジャンプAC連打かジャンプBがいいだろう。


流影刃のあとジャンプBなどで追い打ちして…


CPUの着地に攻撃を重ねるとガードしません

●忍法しゃがみガードで待ての巻
対応キャラ：鷲塚慶一郎、真田小次郎、刹那

鷲塚慶一郎…しゃがんで待っていると、ジャンプBで跳びこんで立ちC→必殺技と狙ってくる。立ちCを弾いてそこに連続技を入れるべし。

真田小次郎…連殺斬で攻撃してくることが多い。立ちA・しゃがみA・Bまたは、立ちA・しゃがみA・BCのいずれかの連殺斬を使ってくる。2斬目まではしゃがみガードをし、立ちB or BCにはすかさず立ちガードに移行して反撃。まれに立ちBのあと翔尾閃や、↘+Cで下段を狙ってくるが、それは必要経費として割り切ってしまおう。

刹那…しゃがみガードをくずそうと無銘（参）を出してくるので、すぐに立ちガードに移行してすかさず流影刃パターンに持っていこう


無銘（参）が来たらあわてずに立ちガード

●忍法牽制して技を誘えの巻
対応キャラ：雪、御名方守矢、天野漂、直衛示源、骸、嘉神慎之介、高嶺響

御名方守矢…しゃがみCで誘うと歩月で後ろにまわりこんでくる。かなりスキがあるので連続技を叩きこむチャンス。流影刃に持っていこう。

天野漂…しゃがみCで誘うとジャンプC→しゃがみB or ↘+Cなどのスキの多い攻撃を仕かけてくる。キッチリガードして反撃しよう。

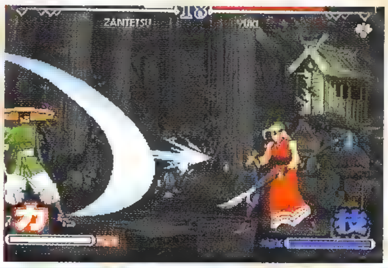
直衛示源…しゃがみCで誘う。タックルにきた時は、素直にガードし反撃。ジャンプBできた時は着地に必ず立ちBを出してくるので、その立ちBを弾く。

嘉神慎之介…立ちA or ⬅+Aで牽制すると、飛び道具を飛ばしてくる。流影刃ではね返すなり、スキに跳びこんで反撃するなりじっくり料理してやってください。

雪…嘉神と同じように牽制をすると氷刃を飛ばしてくる。こいつにもはね返すか、跳びこむかお好きな方をお選びくださいませ。

骸…しゃがみCで牽制しよう。色々な技で反応してきてくれるぞ。ジャンプ攻撃できた場合、昇りジャンプAC連打で落すといい。弱禿鷲はくぐって連続技を叩きこみ、強禿鷲は一度ガードをしてから反撃しよう。廻転肝えぐり、斬肉鎌鼬は反撃がかなり難しい。ガードをかためてチャンスをうかがうことも必要だ。

響…しゃがみCで牽制しダッシュ攻撃や近寄りて斬る也を誘い、ガードしてから反撃せよ。それだけでよし。

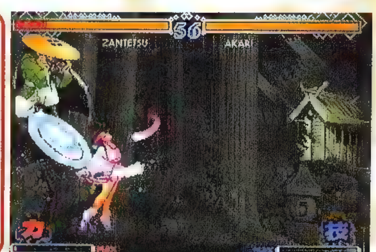

流影刃で跳ね返せ！

●忍法空中ガードで待とうの巻
対応キャラ：楓、玄武の翁、一条あかり

楓…空中で待っていると対空技（空牙）で落とそうとしてくるので、ガードをして地上で反撃しよう。

一条あかり…楓と同様に空中で待っていると天文・星の巡りを出してくる。キッチリ空中ガードして反撃だ。

玄武の翁…空中で待っていると、亀を出す、亀舞・天を出す、BCを出すの3パターンの行動をしてくる。亀はよけるとして、BCを出したら跳びこみからの連続技、亀舞・天は空中ガードをして地上で反撃をするといい。


あかりの対空を空中ガードせよ！

●その他の巻
対応キャラ：李烈火、斬鉄、神崎十三

李烈火、斬鉄…普通にジャンプ攻撃からの連続技でOK。

神崎十三…➡+Bのみで勝手にやられてくれる。

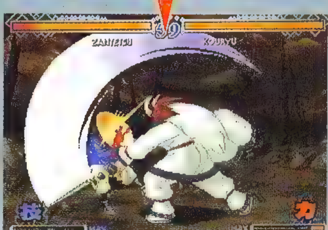
対黄龍戦攻略

しゃがんで待っていると、中段判定の攻撃を出すので立ち弾きをしよう。そして、連続技を叩きこむといいだろう。

たまに突然ダッシュしてくることがある。たいてい投げを狙っているので、くらわないように注意しよう。

しゃがみで待っていると…




中段技を出すので弾?…当たっちった



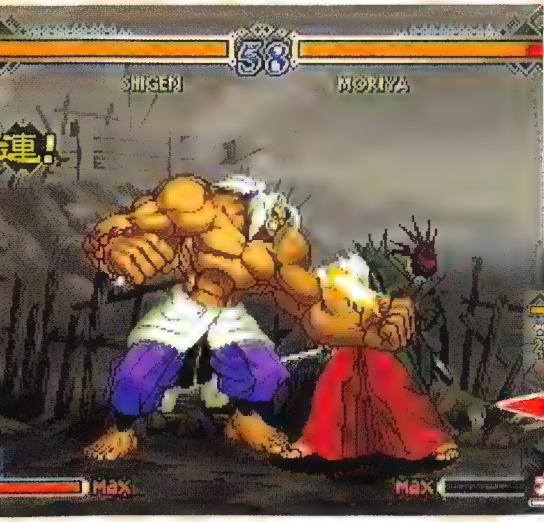
直衛示源

攻略・解析／飲み頃KING

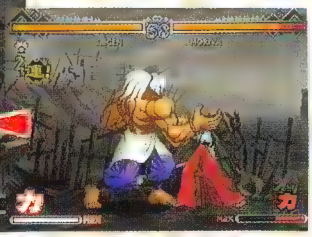
連続技

●『力』…←＋A×1～2→立ちA→キャンセル金剛砕

←＋A×1～2から立ちAは目押しでつなぐ。金剛砕の代わりに翡翠砕（A）を使う場合は、←＋Aを1回で止めないと投げの間合いから外れてしまうので注意してね。



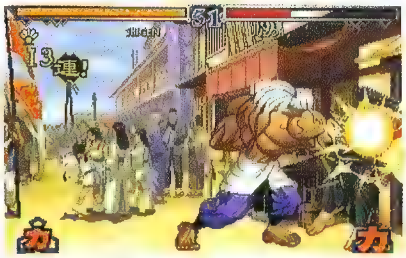
立ちAにつなぐ。要目押し



←＋Aを2発入れて…

●『力』…ジャンプB→立ちB→キャンセル弱白虎爪→（昇華）暴虎憑河→勇往邁進

昇華を使った連続技。立ちBの出が遅く多少つなげづらいので立ちAを代用してもよし。一応、前述の←＋A×2→立ちAからもつながる。



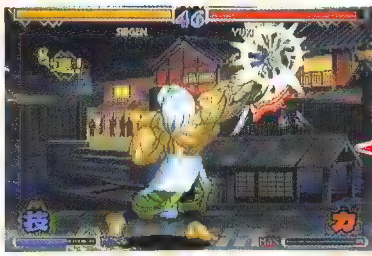
どかどかどかどかっとヒット。わおう

●『技』『極』…ジャンプB→←＋A×1～2・立ちA・A・立ちB→キャンセル白虎襲→絶咆吼

連殺斬を使った連続技。白虎襲は入力を2回で止め、浮いたところを絶咆吼で追い打ち。←＋Aを2発入れる場合、かなり遅めに入れないとそのまま連殺斬がスタートしてしまうので気をつけようね。



蹴り上げたら…



キャッチ！ こぼれ球は許さないさあ

●『技』『極』…ダッシュ攻撃（上段）・しゃがみB（2段目）→キャンセル烈咆吼

ダッシュ攻撃からの連続技。しゃがみBが連殺斬でつながるので、そこからキャンセル烈咆吼でとどめ。

『極』を使用しているよい子のみんなは、ゲージがたまったらしゃがみB→キャンセル弱白虎爪→（昇華）暴虎憑河→勇往邁進とつなげるとナイス。ただし、暴虎憑河から早めに勇往邁進につなげないと、相手がダウンしてつながらなくなる。急いでコマンド入力をするようにしてね。



タックルを当てて…



しゃがみB。さらにここから…



烈っ！ すげえ

●『力』…ジャンプB→→＋C（2段目）→キャンセル絶咆吼

絶咆吼は少し遅めにキャンセルしないと空振りしてしまうので注意。

『技』ならば→＋Cのあとダッシュで近寄って、CDのダウン投げを決めてしまおう。

技コマンド表

技	コマンド
●必殺技	
白虎爪★	↓↙←＋AorB
白虎襲	↓↙←＋C
烈咆吼	→↓↘＋A
絶咆吼	接近して→↓↘＋B
翡翠砕	接近して←↙↓↘→＋AorBorC
金剛砕	→↘↓↙←→＋C
壊	金剛砕中に←↙↓↘→＋A
握	金剛砕中に←↙↓↘→＋B
潰	壊中に↓↙←＋A
烈	壊中に↓↙←＋B
昇	握中に↓↙←＋A
墜	握中に↓↙←＋C
轟震	懐または握のあと、追加入力なし
瑠璃砕	空中で接近してCD
●超奥義	
暴虎憑河	↓↘→↓↘→＋AB
驚天動地	暴虎憑河中に→↘↓↙←→↘↓↙←＋B
勇往邁進	暴虎憑河中に←↙↓↘→＋B
動天驚地	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AB
震天動地	壊中に→↘↓↙←→↘↓↙←＋AB
因果応報	←↙↓↘→←＋AB
●潜在奥義	
不倶戴天	接近して→↘↓↙←→↘↓↙←＋B
怒髪衝天	握中に→↘↓↙←→↘↓↙←＋C
●乱舞奥義	
抜山倒河	↓↓＋AorB

技コマンド表

	力	技・極
立ちA	○	○
しゃがみA	○	○
←＋A	×	○
立ちB	○	○
しゃがみB	×/×	○/○
→＋B	×	×
←＋B	×	×
立ちC	○	○
しゃがみC	×	○
↘＋C	○	○
→＋C	○	×
BC	×	×

CPU戦攻略

●示源父さんフライング待ちっこパターン
対応キャラ：楓、雪、一条あかり、嘉神慎之介、玄武の翁

ジャンプして相手の対空技を誘おうというもの。キャラによっては画面端だったり、ジャンプ攻撃を出して誘えたりと色々あるので、キャラ別の説明を見てね。

楓…画面端でジャンプしていると空牙を出すのでそれを空中ガード後、投げなどを決める。また、よく連刃斬を出してくるのでそれを空中ガード後投げるのもいい。

雪…➡＋Bがぎりぎり当たる間合いで垂直ジャンプCを出していると霜華を出すので、そのスキに➡＋Bを入れてしまおう。あまり間合いがつまりすぎると霜華をくらってしまうので注意が必要。

一条あかり…あかりがジャンプによって誘われちゃう技は天文・星の巡り。これも画面端で後ろジャンプをして、空中ガード後に投げなどにもっていくようにしよう。

嘉神慎之介…画面端でジャンプCを出し、劫炎爪を誘って落ちてきたところを金剛砕で投げる。こちらのジャンプに対して技を出すタイミングが若干遅めなので、すぐ技を出してこないからといってまたジャンプしないように。

玄武の翁…画面端でジャンプすることで翁が誘われちゃう技は亀舞・天。

●しゃがみ待ちにらみつけパターン
対応キャラ：御名方守矢、真田小次郎、鷲塚慶一郎

ひたすらしゃがんで待ち、相手の技をガードしてそのスキに反撃をする。ただし、あまりぼーっとしていると投げられてしまうので、近づかれすぎたらしゃがみAを出してみたりしよう。

御名方守矢…しゃがんで待ち、跳んできたら弾いてジャンプB。また守矢は➡＋Bを2回連続で出してくるくせがあるので、1回目をガード後跳びこんでいって連続技を入れることもできる。

真田小次郎…真田も同じようにしゃがんで待って、技のスキに反撃。これだけでおっけえ。

鷲塚慶一郎…しゃがんで待ち、跳びこんできたところを弾き、ジャンプBを当てる。相手の着地後に技を重ねるとくらってくれるので、連続技を入れるようにしよう。

●黄金の左腕(右向き時)の魅力にとりつかれた者たちパターン
対応キャラ：天野漂、直衛示源、高嶺響、刹那

しゃがみAをぺしぺしと出すと誘われてくる悲しい人々に贈るパターン。勝手に突っこんできて自爆してくれるものや、跳びこみを誘えるものがある。キャラ別の説明で詳しく語っちゃうぞ。

天野漂…しゃがみAに反応してジャンプCで跳びこんでくるので、立って弾いたあとジャンプBで攻撃。

直衛示源…しゃがみAを出していると勝手に白虎襲を出して自爆してくれる。ひたすら連打しているだけで大丈夫。跳びこんできたらジャンプBをガードして弾きを出そう。まんまと弾かれてくれるのでそこを投げちゃえ。

高嶺響…しゃがみAに反応して近寄りて斬る也を出してくるので、ガード後反撃。

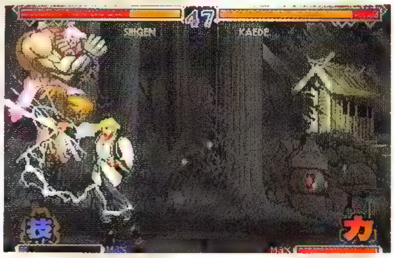
刹那…近距離でしゃがみAを出しているだけでおっけえ。わざわざ当たりにきてくれるぞ。無銘(参)もつぶせる。

●その他のパターン
対応キャラ：神崎十三、骸、李烈火、斬鉄

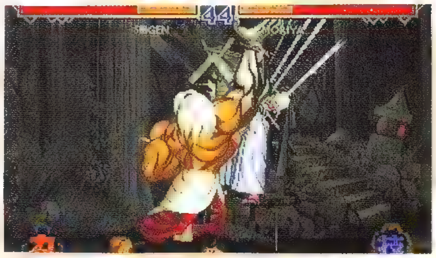
神崎十三…しゃがみCをひたすら連打。相手は立ち弾きしかやってこないので大丈夫。たまにBCを出してくるが、そこは冷静に弾きで対処しよう。連打のすきまにダッシュからのぶんナゲを狙ってくるが、がんばってボタン連打。

骸…バックジャンプしながらジャンプCを当てる。垂直ジャンプでもいいが、その場合はかなり相手をひきつけておいて早めに出すのがコツ。

李烈火、斬鉄…ひたすら跳びこんで連続技を決めるだけでおっけえ。めりめり攻めろ。



あらら、誘われちゃったよ。このあとはやりたいほーだい



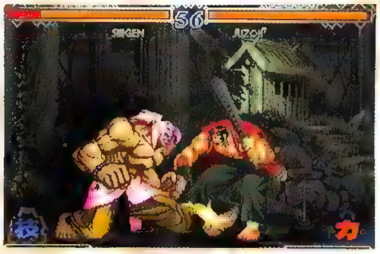
跳んできたらかきーんと。しっかり弾こう

自爆。もうねこまっぷたつ





参で突っこんできてまたまた自爆。しゃがみAが輝いて見える



これだけでおっけえなの。おてがるう

対黄龍戦攻略

ジャンプBを早めに空振りで出し、着地後、金剛砕を決める。基本的にはこの繰り返しでおっけえ。黄龍は超奥義が出せる状態になるとこちらの跳びこみを超奥義で撃ち落とすようになるので、今度はしゃがんで待ち、相手が技を出してきたら立って弾き、そのスキに技を叩きこむようにする。ダッシュしてきた場合そのほとんどが投げ狙いなので、垂直ジャンプで回避して逆に投げ返してやろう。

ジャンプBを空振ってえ…



投げと。がんばれ父上っ



誘うか待つか空中ガードでOK 連続技はけっこう手軽!?

嘉神慎之介

攻略・解析／蒼炎闘士ゆーち

連続技

●『共通』…しゃがみC×1～4↓←＋A↓キャンセル各種必殺技

必殺技は飛燕翼、焦咆吼、焔咆吼（しゃがみCの段数を減らす）の3種。ちなみにしゃがみCからの←＋Aは普通に入力するとつなげられないので、ちょっと特殊な入力方法を用いる。その入力方法とは、しゃがみC後にレバーを←に入れ、タイミングよくAC。意外と簡単でしょ。

『技』なら←＋A後に連殺斬へ移行すれば、キャンセル必殺技もいくらか選択できる余裕が生まれるぞい。

最後に『極』だが、画面中央付近なら『技』と同じように連殺斬↓キャンセル必殺技を狙っていこう。しかし、画面端付近で連殺斬がヒットした場合は、最後をBCにし、焦咆吼↓紅蓮朱雀（昇華）と『極』ならではの連続技を狙うといいぞな。

●『共通』…降炎襲↓紅蓮朱雀etc

降炎襲からの必殺技（飛燕翼、劫炎爪、焦咆吼、焔咆吼）はキャンセルで出して構わないが、紅蓮朱雀はキャンセルではなく、降炎襲から目押しで連続技につなぐので間違えないように。降炎襲を出したら←↙↓↘→とレバーだけ入力しておき、降炎襲が相手にヒットしたら紅蓮朱雀の任意ボタンを押す…ってのがポイント。

ちなみに「力」「極」ならジャンプB or 降炎襲↓鳳凰天昇…と跳びこみ攻撃からでも潜在奥義を目押しでつなぐこともできるぞ。BUT、どちらも降炎襲のヒット確認をしてからでは遅いので、奇襲の降炎襲から狙うとなるとどうしても博打性の高い連続技になってしまう。最も安全で確実なのは、対空弾きから追撃として決めていくものだろう。相手の跳びこみ攻撃を弾いたあとに垂直ジャンプし、落下していく相手にタイミングよく降炎襲を当てていこう。

●『技』『極』…連殺斬↓しゃがみC↓←＋A↓連殺斬↓しゃがみC…

連殺斬は最後が→＋Bの踏みこみ斬りになればルートは問わない。しかし、画面端以外で連殺斬の段数が多いと相手との間合いが離れてしまい、→＋B↓しゃがみCまでは連続ヒットしても←＋Aが届かなく（間合い外）なってしまうぞ。そこんとこを注意しましょい♡　極端だが、←＋A・→＋B↓しゃがみC↓←＋A…と連殺斬をできるだけ単純にするといいだろう。

また、しゃがみCから←＋Aは『共通』の始めに紹介した連続技と同じ入力方法を使用しなければならないので注意すること。

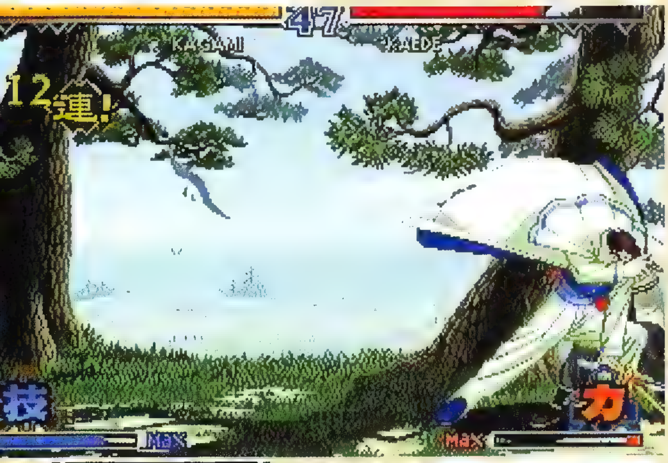
●『技』『極』…ジャンプ攻撃↓しゃがみC↓連殺斬↓焦咆吼

連殺斬は、←＋A・立ちA・A・B・BC…っと打ち上げルートを使う。画面端近くでないと決まらない連続技だが、『極』なら焦咆吼のあとに（昇華）紅蓮朱雀↓ダウン攻撃を組みこめるので、見た目の派手さ、ダメージ的に見ても奥様も納得の一品♡

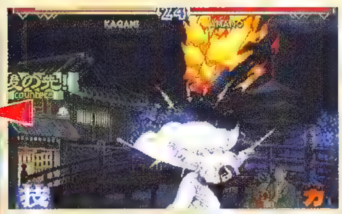
『技』なら焦咆吼は早出しでOKだが、『極』は昇華があるので、落下してくる相手を充分引きつけて焦咆吼を出すべし！

●『技』『極』…降炎襲↓キャンセル図南鵬翼

『共通』で紹介した降炎襲↓紅蓮朱雀と同様に、相手の跳びこみ攻撃を弾いたあとに狙っていこう。しかし、こちらの降炎襲は打点を低く、落下してくる相手（弾き後）の下に潜りこむように当てていくのがポイントだ。



→＋BからしゃがみCへ連続ヒットするってことは…。男の野望満載♡



弾き後（または降炎襲が空中の相手にヒットした場合）に素早く拾って…

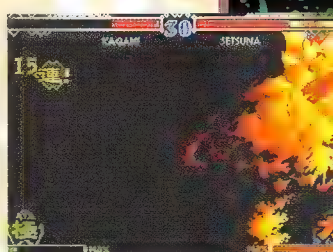


着地後、図南鵬翼を発動！　もちろん、図南鵬翼は先行入力でもOK!!

●『技』『極』…図南鵬翼↓降炎襲↓紅蓮朱雀↓ダウン攻撃

図南鵬翼は、打ち上げフィニッシュ（発動↓A・B・C・しゃがみC・A・しゃがみC・→＋BC）を使用し、降炎襲は垂直ジャンプから出していこう。降炎襲の打点は曖昧でもOK！

また、『極』なら図南鵬翼ヒット後に降炎襲（垂直ジャンプ）↓キャンセル焦咆吼↓紅蓮朱雀（昇華）…と『技』より少し欲張ることができるぞい。しかも紹介した連続技を組み合わせれば、降炎襲↓キャンセル図南鵬翼↓降炎襲↓キャンセル焦咆吼↓（昇華）紅蓮朱雀↓ダウン攻撃…と相手を運びまくる夢の連続技が完成するぞい♡



『極』なら1回の連続技でこの威力♡　自分なりに組み合わせてみよう！

技コマンド表

●必殺技	
飛燕翼（ひえんよく）	↓↘→＋A
劫炎爪（ごうえんそう）	↓↘→＋B
不知火（しらぬい）	劫炎爪中に↓↘→＋B
焦咆吼（しょうほうこう）★	→↓↘＋AorB
焔咆吼（えんほうこう）	接近して→↘↓↙←＋AorB
降炎襲（こうえんしゅう）	空中で↓＋C
静かなる鼓動（しずかなるこどう）	↓↙←＋C（押し続ける）
●超奥義	
星火燎原（せいかりょうげん）	→←↙↓↘→＋AB
紅蓮朱雀（ぐれんすざく）	空中で←↙↓↘→＋AB
●潜在奥義	
鳳凰天昇（ほうおうてんしょう）	空中で←↙↓↘→＋B
●乱舞奥義	
図南鵬翼（となんほうよく）	↓↓＋AorB

キャンセル表

	力	技・極
立ちA	○	○
しゃがみA	×	○
←＋A	○	○
立ちB	○	○
しゃがみB	×	○
→＋B	×	×
立ちC	○	○
しゃがみC	×	○
↘＋C	○	○
→＋C	○	×
BC	×	×

CPU戦攻略

前半戦（3ステージくらいまで）はCPUもガードが甘いので、お馴染みの跳びこみ連続技を狙っていけばOK。

●美学講座・罪と罰～魅惑的な私の一挙一動
対応キャラ…、御名方守矢、神崎十三、天野漂、直衛示源、嘉神慎之介、高嶺響

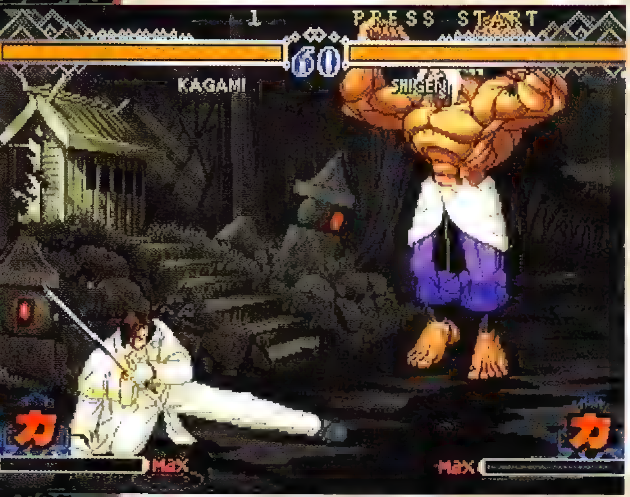
特定の技を牽制し、CPUの行動or技を誘って対処していくもの。おもにしゃがみCなどで牽制するが、連発するのでなく1発ずつ出すこと。

御名方守矢…開始直後くらいの間合い、もしくはそれよりちょっと広く間合いを取りしゃがみAorCで牽制。すると跳びこみ攻撃、帯刀・歩月（裏にまわりこむ）、→+Bを誘える。跳びこみ攻撃は、弾いて追撃を決めていこう。帯刀・歩月は、守矢の移動後に弾きor立ちBからの連続技を狙おう。→+Bは2度連続で出してくるので、1発目をガードしたら跳びこみ連続技を狙おう。2発目のスキにバッチリストライクするぞい♡

神崎十三…遠目の間合いで後ろジャンプ攻撃を出すと、ダッシュ↓投げを誘える。後ろジャンプの着地後に垂直ジャンプで投げを回避しつつ、垂直ジャンプ攻撃からの連続技で一刀両断してやろう。

天野漂…しゃがみCで牽制し、ジャンプ攻撃を誘う。ジャンプ攻撃は弾きで対処し、弾き↓降炎襲（垂直ジャンプ）↓キャンセル飛燕翼（ダウンを奪わない）～しゃがみC…ってな具合に流れ作業に持ちこむと効率がいい。

直衛示源…しゃがみCで牽制し、ジャンプ攻撃↓立ちBor白虎襲を誘う。ジャンプ攻撃、着地後の立ちB、どちらも弾けるので、タイミングの取りやすい方に弾き（+反撃）を合わせていこう。白虎襲はガード後に反撃。



牽制技で上手く誘えたら、自分の反応レベルと相談して弾きを狙っていこう

嘉神慎之介…後ろジャンプ攻撃（昇り）を出して焦咆吼を誘う。焦咆吼の空振りを確認したら着地後にダッシュからの連続技を決めてやろう。

高嶺響…守矢と同様にしゃがみ攻撃で牽制するとダッシュ攻撃（下段）、近寄りて斬る也を誘える。跳びこんできても焦咆吼で対処できる♡

●美学講座・輪舞曲～私のリードに舞い踊れ～
対応キャラ：楓、一条あかり、玄武の翁、骸

まずは画面端まで後退する。CPUが近付いてきたら後ろジャンプ（1回ずつ様子を見ながら）をくり返し、特定の技or行動を誘うべし！ CPUの技は基本的に空中ガードすること。そして着地後に反撃していくことになる。

楓、一条あかり…空牙、天文・星の巡りをそれぞれ空中ガードし、着地後に連続技or焔咆吼を決めればヨカちゃん。

玄武の翁…亀舞・天、ジャンプ攻撃、しゃがみB↓キャンセル亀笠を空中ガードして反撃。亀舞・天は着地後に連続技を決めていこう。ジャンプ攻撃は着地で焔咆吼。しゃがみB↓キャンセル亀笠は、着地後にダッシュして連続技を決めるべし！ 時々しゃがみBを食らってしまうが、キャンセル亀笠（空振り）まで出すのでスキに連続技をブチこむことができマッスル♡

骸…タイム表示の真下あたりまで近寄ってきたら後ろジャンプでジャンプ攻撃or廻転肝えぐりを誘おう。ジャンプ攻撃を空中ガードすると骸はバックステップをするので、空中ガード↓着地後跳びこみ連続技を狙っていこう。バックステップ後になんらかの技を出そうとしているところにヒットするぞ！ 廻転肝えぐり（空振り）は、着地後に→+B、またはダッシュからの連続技を決めてやろう。

●美学講座・紳士達～礼には礼を…真理だね
対応キャラ：雪、鷲塚慶一郎、真田小次郎、刹那

しゃがみガードで待機して相手の技（連殺斬含む）をガードしたあと反撃に転じよう。時々ダッシュからの通常投げを狙ってくるが、これは後ろジャンプ↓降炎襲や垂直ジャンプCで対処しよう。

雪、真田小次郎…連殺斬をガードして反撃。連殺斬の最後にBCを混ぜてくることもあるので、立ち1～2段目以降は立ちガードするといいかも。また、真田が跳びこんできた場合は、着地地点にしゃがみBを決めてやるべし！ ウィ。

鷲塚慶一郎…ジャンプBを弾いていくべし！ 弾いたあとはジャンプB（昇り）で追撃し、着地に技を重ねると何故か食らってくれるぞ。連続技を練習をしてもいいかもね。もちろん、弾き↓降炎襲（垂直ジャンプ）↓キャンセル飛燕翼or焦咆吼でもOK。

刹那…突進技で中段の無銘（参）をガードして反撃するべし！ スピードがあるので、開始直後くらいの間合いで刹那が少しでも浮いたら無銘（参）と判断して即座に立ちガードしよう。また、刹那はよく跳びこんでくるので、ジャンプ攻撃を弾いて反撃してもいい。無理をしたくなければガードが安定。

●対その他のキャラ
対応キャラ…斬鉄、李烈火

どのキャラのライバルにも属してないので、前半戦のみに出現する。ということは跳びこみからの連続技を狙っていくだけでOKでしょ♡

対黄龍戦攻略

しゃがんで待ち、刀を振り下ろす必殺技or通常技（中段）を出してきたら立ちガードしよう。そして、立ちガードに成功したら即座にしゃがみガードに切り替え、自分のガード硬直を短くしつつ反撃するべし（2月号システム参照）ー『力』はしゃがみBor→+B、『技』はしゃがみB↓キャンセル飛燕翼or連殺斬で反撃していこう。→+Bのコツだが、立ちガード状態でレバーを←と入れ、ガード硬直を短くするためにしゃがみガードの↙を入力。あとは→+Bと入力すれば劫炎爪が暴発することはないぞい。トータルで←・↙・→+Bと入力すると覚えておくといいぞい。

注意点は黄龍のダッシュ。ダッシュしてきたら後ろジャンプ↓降炎襲or垂直ジャンプBで対処しよう。運悪く投げや連続技を食らってダウンしてしまった場合は、相手方向に移動起き上がりをして起き上がりに焔咆吼or通常投げを決めてやろうぜ！ また、間合いをはなそうとして立ち状態で後ろに下がると黄龍は跳びこんでくることが多い。しかし、黄龍の着地地点にしゃがみBを決めることができるので、安心してパターンを実行、間合いを離していくといい。



このモーションの技を立ちガードしたら即座にしゃがみガードに切り替え…



リーチの長いしゃがみB（『力』は→+Bが威力アリ）で反撃ザマス♡

乱舞↓散華↓無明剣・贇 力はしゃがみCから



真田小次郎

攻略・解析／DSP-たろりん

連続技

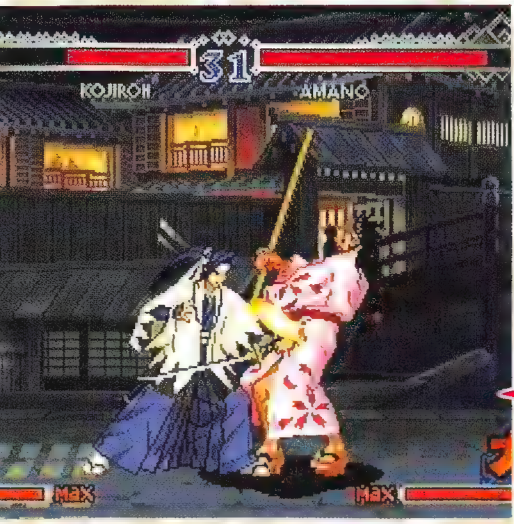
●『力』『極』…しゃがみC↓←+A↓キャンセル無明剣(1段目)↓(昇華)無明剣・贇

下段から始まる連続技。『力』ではメインの連続技。しゃがみCから←+Aを出す時は、←+ACと入力するといい。普通に←+Aを入力すると、しゃがみAに化けてしまうことがあるのだ。

無明剣の昇華は1段目なので、入力が忙しい。無明剣・贇は↓↙←→+ABで出せるので覚えておこう。



「力」で下段を攻めるならしゃがみC。ヒットしたら…



←+Aにつなぐ。しかし、タイミングは難しい。慣れが必要

●『技』『極』…←+A・A・A・しゃがみB↓キャンセル瞬塵↓翔尾閃↓立ちC

連殺斬のあとにダイレクトに翔尾閃を当てようとすると、間合いが離れているために先端部分が当たってしまうことがある。キャンセル瞬塵で少し間合いをつめてから翔尾閃を出せば、確実に根元部分を当てることができるのだ。ダウン回避ができないので、追い打ちの立ちCも確定するぞ。



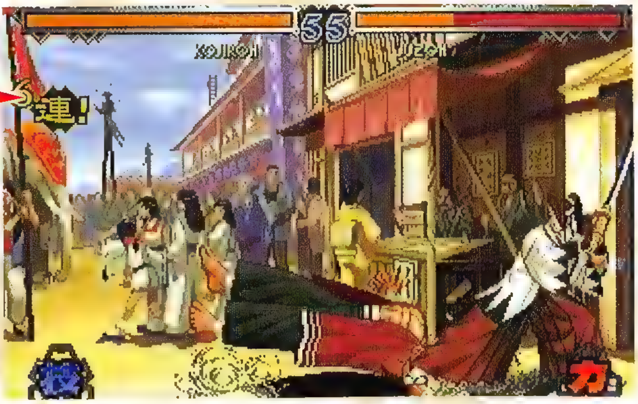
連殺斬から翔尾閃につなぎたい時は、しゃがみBをキャンセルして…



まず瞬塵を出す。この技で間合いをつめるのが重要なのだ



そして翔尾閃。瞬塵での移動はほんの一瞬でOKだぞ



翔尾閃の根元が当たればダウン回避できないので立ちCも確定

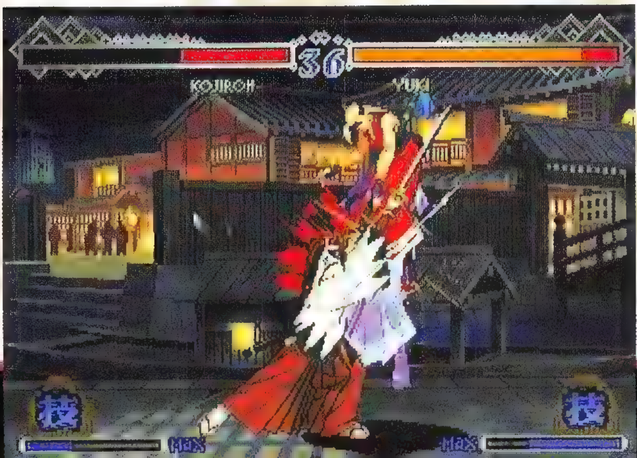
●『技』『極』…散華↓各種追い打ち

散華を当てると相手が高く浮くので、いとも簡単に追い打ちが可能。強虚空殺がおすすめだが、ジャンプBを当てて着地を攻めるのもあり（空中受け身に注意すること）。超奥義が出せる時は無明剣・贇で決まり。

ちなみに、空中の相手に散華を当てた場合も、相手は高く浮いてくれる。普通の打ち上げ斬り（BC）を空中の相手に当てた場合は全然浮かないので注意。

空中の相手に散華を当てる機会としては、ジャンプ攻撃を弾いた時や、乱舞奥義（打ち上げフィニッシュ）を当てた時が挙げられる。

全然関係ないが、真田の乱舞奥義の下段フィニッシュ（11段目）は、ガードするのが難しい。下段判定なうえ、裏にまわりこむためだ。しゃがみガードのままでレバーを逆方向に入れても、振り向きモーション中（ガードできない時間）にヒットしてしまう。ガードするには、10段目を立ちガードで防いでからしゃがんでガード硬直を短縮し、逆ガード（つまり、レバーを斜め前に入れる）すればよい。



散華で浮かせたあとは超奥義が入る。発生がもう少し早ければ…

技コマンド表

●必殺技	
瞬塵	↓↙←+C
天地	瞬塵中にC
翔尾閃	↓↙←+A
無明剣★	↓↙←+B
虚空殺	→↓↘+AorB
散華（技のみ）	→+BC
無二・烈（力のみ）★	BC（2秒以上ため）
疾空殺	↓↘→+AorB
●超奥義	
無明剣・贇	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
狼牙・零	↓↙←↙→+B(ため可)
●乱舞奥義	
百舌連斬	↓↓+AorB

キャンセル表

	力	技・極
立ちA	○	○
しゃがみA	×	○
←+A	○	○
立ちB	○	○
しゃがみB	○	○
→+B	×	×
立ちC	○	○
しゃがみC	×	○
↘+C	○	○
→+C	○	×
BC	×	×

CPU戦攻略

●天然理心流秘伝“い”・果報は寝て待てパターン
対応キャラ：雪、鷲塚慶一郎、真田小次郎、刹那

ガードをかためて待ち、スキの大きな技に反撃するパターン。

雪、真田小次郎…連殺斬を出してくるので、立ちBやしゃがみBまでガードしてから反撃。雪は立ちAや←＋Aのあと打ち上げ斬りを出すことも多いので、なるべく反応して立ちガードしよう。真田は立ちBからキャンセルで無明剣・贄まで出してくることもある。しっかり立ちガードで防いでから反撃すること。

刹那…しゃがんで待っていると無銘（参）を出してくる。反応して立ちガードし、反撃しよう。刹那の動きに集中し、何らかの技を出してきたらすぐに立ちガードするといい。

鷲塚慶一郎…よく跳びこんでくるので、ジャンプ攻撃を弾いて追撃しよう。ダッシュして投げにくることもある。ダッシュを見たらすぐに後ろジャンプで回避すること。

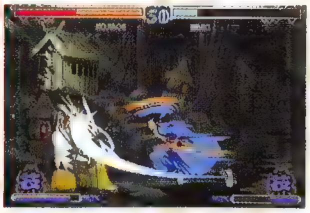

しゃがんで待ち、刹那が動いたらすぐ立ちガードに切り替える

●天然理心流秘伝“ろ”・将を射んとすれば足元からパターン
対応キャラ：御名方守矢、天野漂、高嶺響

しゃがみAなどで牽制し、CPUの特定の行動を誘うパターンがコレ。

御名方守矢、天野漂…跳びこみを誘える。守矢は、ジャンプ攻撃を弾いて追撃しよう。帯刀・歩月で移動してくることもあるが、その場合はスキに連続技を決められる。天野はジャンプ攻撃をガード。すると、しゃがみBか→＋Cのいずれかを出してくる。どちらもガード後に反撃可能だ。

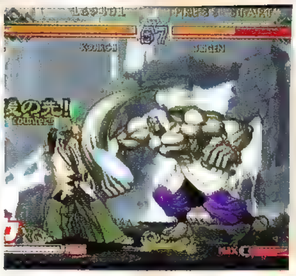
高嶺響…遠めの間合いでしゃがみCを出して牽制。すると、ダッシュ攻撃（下段）か、近寄りて斬る也のどちらかを誘える。ガードして反撃しよう。しゃがみCにうまく反応しなかった時は、後ろジャンプで間合いを離すこと。そのままますしゃがみCを出し続けていると、ダッシュからの投げや遠間にて斬る也などを食らってしまうぞ。ま、1人目に出てきた場合は跳びこみからの連続技でOKだが。


この技を誘って反撃。たまに投げにくるが、必要経費レベルだ

●天然理心流秘伝“は”・華麗に舞って天誅パターン
対応キャラ：楓、玄武の翁、一条あかり、直衛示源、嘉神慎之介

ジャンプして空中ガード、あるいはジャンプ攻撃を出してCPUの行動を誘う。

楓、玄武の翁、一条あかり…画面端で空中ガード。それぞれ、空牙、天文・星の巡り、亀舞・天を誘えるので、スキに連続技を決めよう。あかりと翁はまれにしゃがみBで迎撃してくるが、ダメージはそれほど大きくないので、必要経費と割り切ろう。翁はしゃがみBをキャンセルして亀笈を出してくるので、そのスキに連続技を決められるぞ。


←＋Bを出してきた時にジャンプしないように注意

直衛示源…垂直ジャンプし、頂点付近でジャンプBを出す。すると、示源はジャンプBに←＋B（示源アーマー）を合わせてくることがあるが、攻撃発生より先に着地できるので、ガードが間に合う。ガードしてしまえば余裕で反撃。

嘉神慎之介…中間距離で後ろジャンプBを出すと焦咆吼の空振りを誘える。そのスキに連続技を決めよう。

●その他のパターン
対応キャラ：神崎十三、李烈火、斬鉄、骸

神崎十三…まず→＋Bを出し、ヒット、ガードにかかわらず垂直ジャンプしてみよう。十三の行動は、①ダッシュからぶんナゲを空振り…スキにジャンプ攻撃からの連続技を決められる。→＋Cを空振りしてからダッシュしてくることもあるので、→＋Cを見たらもう1度ジャンプしよう。②たたきツケ…ジャンプBでつぶすことができる。

李烈火、斬鉄…跳びこみからの連続技をくり返すだけで、問題なく勝てる。


まず→＋B。空振りするとダッシュ投げを食らうから注意！


続けて垂直ジャンプ。十三の行動のほとんどをつぶせるぞ

骸…間合いを離して弱疾空殺を出す。前ジャンプで跳びこえてきたら垂直ジャンプBで迎撃しよう。垂直ジャンプから斬肉大鉄を出してきたら、ガードしてから反撃。昇華で迷兇死衰・凶器を出してきてもつぶすことができるぞ。


跳ば落とです。垂直ジャンプしたら必ず斬肉大鉄を出すぞ

対黄龍戦攻略

中間距離をキープして待つ。黄龍がズンズンと歩いて（あるいは走って）近づいてきたら、十中八九投げを狙っているので、後ろジャンプBで間合いを離そう。

黄龍が刀を振りかぶったら、すぐに立ちガード方向にレバーを入れ、一瞬待ってから弾きを入力。すると、黄龍が通常技を出してきた場合はガードになり、別天懇親ノ一刀を出してきた場合は弾くことができる。弾きが成功したら連続技を決めよう。すばやく反応して弾きを入力すれば通常技を弾くこともできるのだが、入力が早すぎると、別天懇親ノ一刀が来た時に弾きが失敗してしまう（必殺技を弾ける時間が終わるため）。あまり欲張らずに、別天懇親ノ一刀だけに的をしぼるのが無難。


カキーンと弾き成功。小ジャンプBや乱舞奥義などを決めよう



高嶺 響

攻略・解析／蒼炎闘士ゆーち

連続技

●『共通』…←+A×1~4↓立ちA↓遠間にて斬る也

跳びこみ攻撃（裏まわりも狙えるジャンプBが有効）からも狙っていける基本連続技。特に『力』はお手軽な連殺斬がないので、剣質によってはマスターしておくべし！　また、バリエーションも豊かで、実戦的な下段始動のしゃがみC×1~3↓立ちA or ←+A↓キャンセル遠間にて斬る也…といった連続技を混ぜていけばより効果的だ。

●『力』…しゃがみC↓←+A↓しゃがみB

下段始動、かつキャンセルを使用しない簡易連続技。見出しの連続技のつなぎには目押し（タイミングがシビアなので慣れが必要）を使用するのが理想的。けど、しゃがみC×1~3↓しゃがみB…ってなもう一つの簡易連続技ならボタン連打でOKなので、初心者にはこっちの方が都合いいかな？

まぁ、どちらも剣質が『力』なので威力はもうしぶんない…はず也。

●『力』…→+C↓キャンセル水月を突く也↓ダウン攻撃

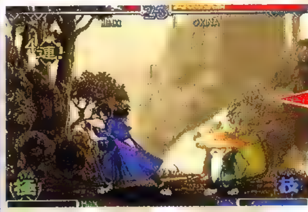
画面端付近限定。簡単で段数が低いわりにはダメージが高いのだ。弾きなどから狙っていくべし！　ちなみに水月を突く也の他には、近寄りて斬る也、発勝する神気也を→+Cキャンセルで連続技に組みこむことができるぞい。

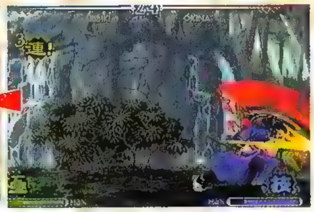


相手がバウンドするので、水月を突く也はギリギリまでためるのがポイント！

●『力』『極』…ジャンプ攻撃↓死を恐れぬ心也

『極』ならジャンプ攻撃↓立ちA・しゃがみB↓キャンセル死を恐れぬ心也…ってなこともできるぞい。また、死を恐れぬ心也は投げ間合い以外では打撃技としても活用できるので、『極』の連殺斬などからでも一応連続技に組みこめる。まぁ、その際は威力が極端に低くなってしまうので、趣味 or お遊びに近い連続技になっちゃうけどね…。





死を恐れぬ心也ナリィ～！　一陣の風が吹き、閃光はすべてを解き放つ…

「極」ならジャンプ攻撃から連殺斬（立ちA・しゃがみB）っと欲張って…

●『技』…ジャンプ攻撃 or しゃがみC↓連殺斬↓キャンセル近寄りて斬る也↓キャンセル居を合わせる也↓キャンセル屍を越え行く也↓発勝する神気也

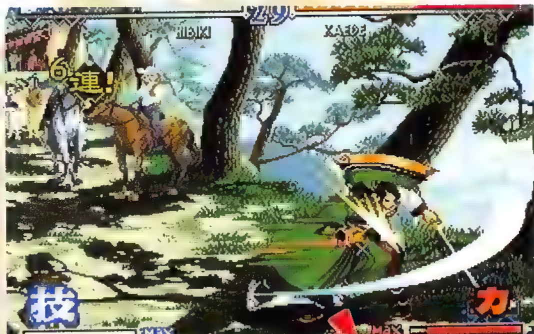
連殺斬は、←+A・立ちA・A・しゃがみBを使うといい。下段技のしゃがみCから連続技を狙っていく際には、連殺斬の段数を減らす必要があるので注意しよう（例：しゃがみC↓立ちA・A・しゃがみB）。近寄りて斬る也で相手を通り抜けたあとはなるべく早く居を合わす也をキャンセルして、スキ短縮&相手との間合いが離れないようにしよう。屍を越え行く也は、打ち上げフィニッシュ（発動↓A・B・C・しゃがみC・A・しゃがみC・→+BC）を使い、発勝する神気也で追撃するべし。また、打ち上げ後は水月を突く也（+ダウン攻撃）、遠間にて斬る也などの追撃を決めることもできるぞい。

●『極』…しゃがみC↓連殺斬↓キャンセル近寄りて斬る也↓発勝する神気也（昇華）

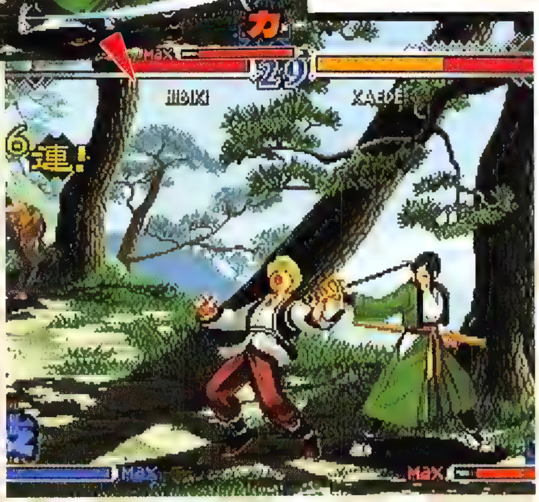
途中の連殺斬は『技』と同様のルート（立ちA・A・しゃがみB）を使っていこう。まぁ、『力』と『技』のよいところを組み合わせた簡単な連続技じゃね♡

●『技』『極』…BC↓遠間にて斬る也（A）

単発、連殺斬のBCどちらからでも決めることが可能。ダメージ増量として決めていく連続技なので威力は低めだが、連殺斬をガードされた際にBCを使って中段（2択）を狙っていくことも多いので覚えておくといいだろう。



ジャンプ攻撃、またはしゃがみCから連殺斬キャンセル近寄りて斬る也（左側）…



居を合わす也の入力はすれ違いざまに←↙↓↘→+C。相手（崩れ落ちる）との間合いが離れてしまってはダメ！　密着でカラ振る也！

技コマンド表

●特殊技	
紙一重にてかわす也	AB同時押し
間を詰めること肝要也	紙一重にてかわす也中に→+C
間をおくこと肝要也	紙一重にてかわす也中に←+C
備えを怠らぬ心也	スタートボタン押しっぱなし
●必殺技	
遠間にて斬る也	↓↘→+AorB
近寄りて斬る也★	→↓↘+B
水月を突く也	→↓↘+C
居を合わす也	←↙↓↘→+C
抜かば斬る也	居を合わす也中にC
抜かずば斬らぬ也	居を合わす也中にBC
●超奥義	
発勝する神気也	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
死を恐れぬ心也	→←↙↓↘→+B
●乱舞奥義	
屍を越え行く也	↓↓+AorB

キャンセル表

立ちA	○	○
しゃがみA	×	○
←+A	○	○
立ちB	○	○
しゃがみB	×	○
→+B	×	×
立ちC	○	○
しゃがみC	○	○
↘+C	○	○
→+C	○	×
BC	×	×

CPU戦攻略

CPUのガードの甘い3ステージ目くらいまでは、跳びこみ連続技を狙っていこう。

●真伝・壱ノ巻〜後手に回る也　用意周到
対応キャラ：御名方守矢、神崎十三、天野漂、直衛示源、嘉神慎之介、高嶺響

特定の技を牽制し、CPUの行動or技を誘って対処する。開始直後、もしくはそれよりちょっと広く間合いを取って牽制技を出していこう。また、牽制技は連発するのでなく、様子を見つつ1発ずつ出していくのが大事だぞ！

御名方守矢…しゃがみAorCで牽制し、跳びこみ攻撃、帯刀・歩月(裏にまわりこむ)、➡+Bを誘う。跳びこみ攻撃には弾き、歩月は守矢の移動後に弾きor立ちB（+連続技）を狙っていこう。➡+Bは必ずと言っていいほど2回連続（➡+B〜➡+B）で出してくるので、1発目をガードしたら跳びこみ連続技を狙おうぞ。

神崎十三…遠目の間合いで後ろジャンプ攻撃を出すと、ダッシュ↓投げを誘える。後ろジャンプの着地後に垂直ジャンプで投げを回避しつつ、垂直ジャンプ攻撃からの連続技を決めてやろう！

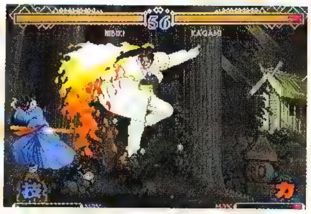
天野漂…しゃがみAで牽制し、跳びこみを誘って立ちBで迎撃（しゃがみA↓立ちB↓しゃがみA…っと流れ作業的に）しよう。立ちBで反応できない君は、ジャンプ攻撃を弾いて、弾き↓➡+B（剣質ゲージMAXor体力赤ゲージなら発勝する神気也）を決めていくといいぞ。対空の立ちBを決めたら、遠間にて斬る也で（着地を狙って）ダメージ増量をはかってもいい。また、遠間にて斬る也ヒット後に、天野はスライディングや雀刺しを出すことが多いので、ガードして立ちBキャンセル必殺技で反撃してやろう。


跳びこみを上手く誘えたら、立ちB〜遠間にて斬る也、または弾きで殺陣！

直衛示源…しゃがみAで牽制し、ジャンプ攻撃、白虎襲を誘う。ジャンプ攻撃は立ちBで迎撃し、白虎襲はガード後に反撃するべし。

嘉神慎之介…後ろジャンプ攻撃（昇りジャンプCが有効）を出して焦咆吼を誘おう。そして、焦咆吼の空振り確認後にダッシュからの連続技を決めていけばOKじゃ。

高嶺響…しゃがみAorCで、ダッシュ攻撃（下段）、近寄りて斬る也を誘い、ガード後に連続技で反撃しよう。


あらら〜どこいくの？　どーでもいいけど焦咆吼スキあるよ…

●真伝・弐ノ巻〜後手に回る也　傍若無人
対応キャラ：楓、一条あかり、玄武の翁、骸

CPUが近づいてきたら後ろジャンプ（1回ずつ様子を見ながら）し、特定の技or行動を誘う。流れとしては、空中ガード（CPUの技）↓着地後に間合いに応じて連続技や投げで反撃…っとなる。また、このパターンは画面端で実行すること。

楓、一条あかり…空牙、天文・星の巡りのあとが狙い目。

玄武の翁…亀舞・天、ジャンプ攻撃、しゃがみB↓キャンセル亀笠の3種を空中ガードして反撃しまっしょい。時折ジャンプ中にしゃがみBを食らってしまうこともあるが、翁はキャンセル亀笠（空振り）まで出してくるので、亀笠のスキに連続技を決めてやろう。亀笠を空中ガードしたら、着地後にダッシュから連続技を決めてね。また、ジャンプ攻撃には着地後打撃技が決まらないことが多いので、通常投げを決めていこう。

骸…骸がタイム表示の真下あたりまで近寄ってきたら、後ろジャンプし、ジャンプ攻撃or廻転肝えぐりを誘う。ジャンプ攻撃を空中ガードするとバックステップをするので、空中ガード↓着地後跳びこみ連続技を狙っていこう。廻転肝えぐり（空振り）は、着地後に➡+Borダッシュからの連続技を決めていこう。

●真伝・参ノ巻〜後手に回る也　盛者必衰
対応キャラ：雪、鷲塚慶一郎、真田小次郎、刹那

しゃがみガードで待ち、CPUの動きor技に合わせてそれらをガードし、スキに反撃していくもの。いずれのキャラも時々ダッシュ↓通常投げを狙ってくるが、後ろジャンプや垂直ジャンプ攻撃で回避or対処しよう。

雪、真田小次郎…連殺斬をガードして反撃。注意すべきは、連殺斬の最後に混ぜてくるBC。連殺斬の1〜2段目をしゃがみガードしたら立ちガードに移行するといいだろう。また、真田の跳びこみには、着地地点にしゃがみBを決めてやろう。

鷲塚慶一郎…ジャンプBに弾きを合わせよう。弾いたあとは昇りジャンプB↓通常技or連殺斬（着地を狙って技を出すとなぜかヒットする）↓キャンセル必殺技…という感じで追撃しよう。また、超奥義が出せる状態なら、弾き↓発勝する神気也…と見た目がカッコいい追撃をするといい。

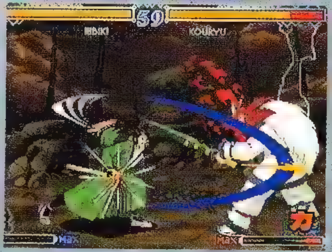
刹那…無銘（参）、またはジャンプ攻撃を待とう。特に突進技+中段技の無銘（参）はスピードが早いので、開始直後くらいの間合いをキープし、刹那が少しでも地面から浮いたら無銘（参）と判断して立ちガードするのが賢明だ。反撃にはしゃがみBや立ちAからの連続技で決まり。しゃがみBは、無銘（参）を立ちガード↓しゃがみガードでガード硬直を短くする方法を用いるのがポイントだ（対黄龍戦参照）。もう一方のジャンプ攻撃には弾きを合わせていくが、無銘（参）に比べれば比較的簡単に反応できるので落ち着いて対処すれば問題ない。

●対その他のキャラ
対応キャラ：斬鉄、李烈火

斬鉄、李烈火…どちらも前半戦のみに出現するので、跳びこみ連続技でOK楽勝。

対黄龍戦攻略

しゃがみガードで待機し、刀を振り下ろす必殺技or通常技（中段）を出してきたら立ちガードするべし。立ちガードに成功したら即座にしゃがみガードに切り替え、ガード硬直を短くしつつ反撃するべし！『力』はしゃがみBor➡+B、『技』はしゃがみB↓キャンセル遠間にて斬る也（A）で反撃。ちなみに遠間にて斬る也ヒット後に跳びこんでくることが多いので、黄龍の着地地点に立ちBやしゃがみBを決めてやろう。立ちB↓キャンセル近寄りて斬る也+α…と欲張り連続技を決めてもいいぞい♡　また、特殊なパターンとして、昇りジャンプBorC（前、後どちらでも可）〜居を合わす也（着地後）〜ダウン攻撃…というのもある。前述したパターンをメインに使っていき、画面端に追いつめられた時や、間合いを確保したい時に使用するといいぞい。


特定の技を立ちガードし（↓しゃがみガード）、即座に反撃（剣質別）する也ィ〜！

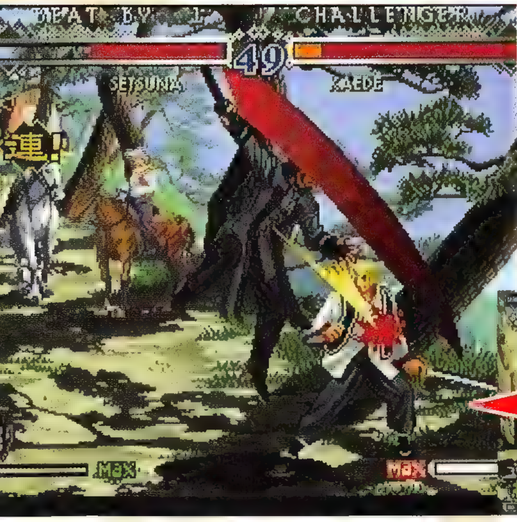


待つか誘うかでだいたいOK 黄龍には(参)で連続追い打ち

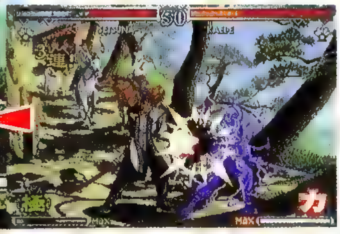
刹那

攻略・解析／修羅騎士 鷹

連続技



小ジャンプBから連続技を狙うことができる



伍ノ追がヒットした場合は…

●『共通』…無銘(伍ノ追)→各種追い打ち

伍ノ追からは色々な技につないでいくことができるぞ。

『力』『極』…極を出したあと最大3発出すことができるので、伍ノ追→キャンセル伍ノ追→キャンセル伍ノ追→小ジャンプB…などの連続技も一応可能。これで絶を絡めた連続技にすると、とんでもないダメージになる。

『力』…BCが連続ヒットするのだ。

『技』…小ジャンプBからの連続技を狙うか、キャンセル滅を決めていくといい。

『共通』…伍ノ追→キャンセル強壱→四→ダウン攻撃といった画面端限定の連続技がある。最後のダウン攻撃は立ちCで安定だが、↘+Bで相手を倒すことができるならこちらにするといい。『力』『極』の場合は、極をダウン攻撃として使うのもアリだ。

この連続技だけど、『技』『極』の場合なら、伍ノ追→強壱→弱弐→しゃがみAって なものに変えるのも面白いぞ。

●『力』…立ちA→キャンセル各種必殺技

『力』の基本的な連続技。地上戦やジャンプ攻撃から狙うといい。つないでいく必殺技は、強弐をはじめ、参や弱壱（2段目）→キャンセル絶などがある。

画面端で強弐を決めたあとは立ちCでの追い打ちがいい（先月号参照）が、極をダウン攻撃として使ってみてもいい（参を決めた時にもいえる）。受け身やダウン回避をされてもヒットしてくれるぞ。あっ、極といえば↘+Cキャンセルからでも連続技できるので覚えておくといいのだ。

●『力』…ジャンプ攻撃→しゃがみB(1段目)→キャンセル弱無銘(壱)→(昇華)無銘(絶)

昇華を使った『力』ならではの連続技。位置によっては、ダウン攻撃も決められる。

ジャンプ攻撃からは立ちAへつないでいくのが実戦的だが、威力を求めるならしゃがみB。画面端の場合ならしゃがみBを2段にしても最後まで決まってくれるのだ。

●『力』…→+C→キャンセル各種追い打ち

→+Cを使った、やや特殊な連続技。追い打ちに使っていく技は、画面中央なら強壱→参orキャンセル絶が比較的安定している。画面端なら四→極orダウン攻撃や伍ノ追、極ノ追での追い打ちも可能だ。

●『技』『極』…←+A・A・A・しゃがみB(2段)→キャンセル各種必殺技

『技』での基本的な連続技。ジャンプ攻撃後や地上戦で使おう。つないでいく必殺技は強弐がいいが、その時の気分によっては参を使っていいだろう。もちろん絶も決められるので、出せる状態ならガンガン狙っていきたいところだ。

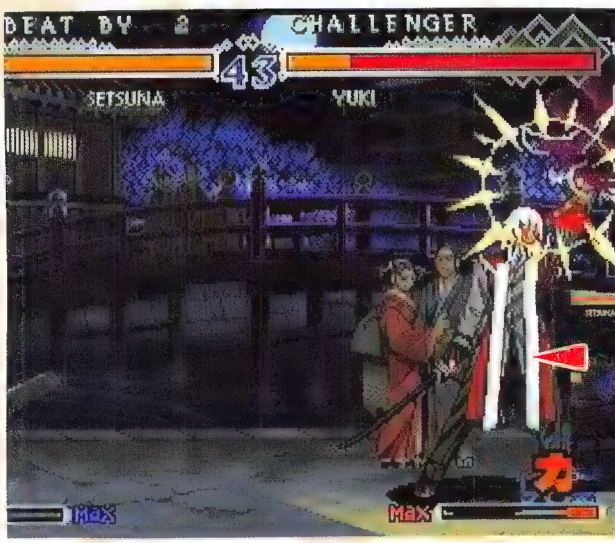
『極』の場合は、しゃがみB（1段目）→キャンセル弱壱（2段目）→キャンセル絶とつないでいく方が威力も高い。

●『技』『極』…(無銘(滅)打ち上げフィニッシュ)→各種追い打ち

乱舞奥義の打ち上げフィニッシュ（↓↓+AorB・A・B・C・↓+C・↓+C・→+BC）からはさまざまな追い打ちが可能。画面中央では、遅めキャンセル強壱→キャンセル絶（計14ヒット）が強力。

最後の絶は超引きつけてから出すのがポイント。絶を出せない状態なら、威力はかなり劣るが、参を代用しよう。

画面端では、弱壱→四→追い打ち攻撃がある。ダメージ的には強弐→四→追い打ちに劣るが、格好よくお気に入りなのだ。ぶっ！





遅めキャンセルで弱弐をヒットさせて…



乱舞奥義（打ち上げフィニッシュ）をヒットさせたあとは…

四で掴んでやろう。このあとは立ちCで追い打ちすべし

技コマンド表

●必殺技

技	コマンド
無銘（壱）★	↓↘→+AorB
無銘（弐）	→↓↘+AorB
無銘（参）	↓↙←+B
無銘（四）	接近して→↓↘+C
無銘（伍）	→↘↓↙←+C
無銘（伍ノ追）	無銘（伍）or（極）中に←↙↓↘→+C

●超奥義

技	コマンド
無銘（絶）	↓↘→↓↘→+AB

●潜在奥義

技	コマンド
無銘（極）	→↘↓↙←→↘↓↙←+B
無銘（極ノ追）	無銘（極）中に←↙↓↘→+AB

●乱舞奥義

技	コマンド
無銘（滅）	↓↓+AorB

キャンセル表

	力	技・極
立ちA	○	○
しゃがみA	×	○
←+A	○	○
立ちB	○	○
しゃがみB	○	○
→+B	×	×
立ちC	○	○
しゃがみC	×	○
↘+C	○	○
→+C	○	×
BC	×	×

CPU戦攻略

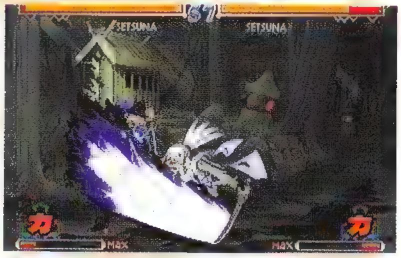
●基本戦法其ノ壱：待って反撃、無駄だ！パターン
対応キャラ：雪、鷲塚慶一郎、真田小次郎、刹那

しゃがんでガードをかためて、相手の技をガードしたあとに反撃するパターン。待っているとダッシュから投げを狙ってくることがあるが、これに対してはダッシュを見たら後ろジャンプをしてそのまま連続技を狙うといい。

雪、真田小次郎…連殺斬を待って反撃していくのだが、Bの部分をガードしたあとに反撃すること。途中で中段などを混ぜてくることがあるけど、これに対しては気合いでガードだ。もちろんガード後には反撃できる。また、雪に対しては一度ダウンを奪ったあと、起き上がりにジャンプBでゴリ押し（ヒットしていたら連続技へ）してるだけでOKだ。真田は必殺技やスライディングを出してくることもあるので注意だ。

鷲塚慶一郎…よくジャンプBを出してくるので、弾いてやるといいだろう。弾き後はジャンプB（昇り）をヒットさせよう。さらに着地に技を重ねると、なぜか分からないが食らってくれるので、連続技を決めていくといいのだ。

刹那…参（中段）を出してくるので、立ちガード（要反応）したあとに反撃すればOK。画面端に追いこまれた場合は前方ジャンプA or Cで脱出すべし。この時、四や弱壱を出してくることがあるが、たいてい空振りしてくれるので連続技を決めることが可能。



其ノ壱は、相手の技をガードしてから反撃をしていくパターン

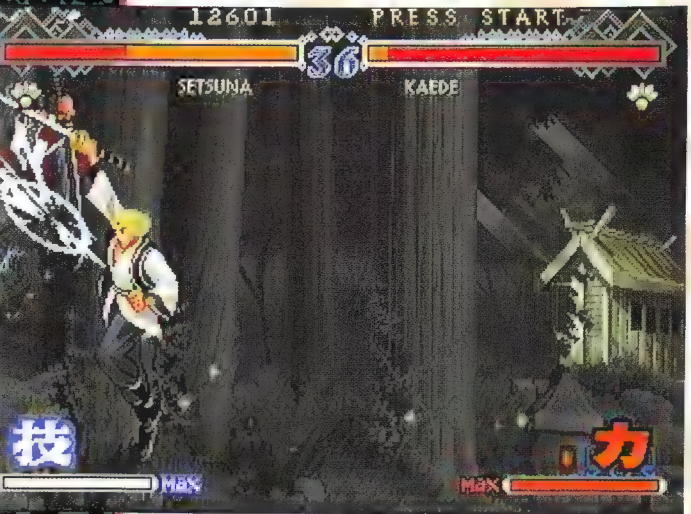
●基本戦法其ノ弐：空中ガードで目障りだ！パターン
対応キャラ：楓、一条あかり、玄武の翁、骸

画面端で後ろジャンプをくり返し、相手の対空技やスキの大きな技を空中ガードしたあとに反撃するパターン。

玄武の翁…亀舞・地、ジャンプ攻撃、しゃがみB→キャンセル亀（飛び道具）の3つの行動を待つ。突進技はスキに連続技を決めるのだが、向きが入れ変わる時があるので注意しよう。ジャンプ攻撃は間合いによって投げを決めていくといい。しゃがみB→キャンセル亀は、しゃがみBは食らってしまうけどその後の亀を空振りするので、硬直中に連続技を決められる。また、BCのガード不能技を出してきた時は跳びこみから連続技を決めていこう。

骸…画面端まで後退し、相手がタイム表示の真下付近まで近寄ってきたら後ろジャンプ。すると、ジャンプ攻撃や上方向に放つ廻転肝えぐりなどを出してくる。ジャンプ攻撃を空中ガードしたあとは相手は必ずバックステップをするので、相手の着地に合わせて跳びこみ、そのままジャンプ攻撃から連続技を決めていこう。廻転肝えぐりは、追加技まで出してきたらダッシュで近寄って連続技を決めるといいだろう。

ダッシュをしてきたら、反応してジャンプ攻撃から連続技を決めていきたい。



其ノ弐。空中ガードをしてから反撃をしていくパターンだ

●基本戦法其ノ参：誘って消えろ！パターン
対応キャラ：御名方守矢、天野漂、直衛示源、神崎十三、嘉神慎之介、高嶺響

特定の技を振って相手に特定の行動をとらせ、それに対処していくパターン。

御名方守矢…届かない位置でしゃがみAを振っていると、歩月や跳びこみを誘える。歩月は出現する位置によってスキに連続技を決め、跳びこみに対しては、弾きから追撃（弱弐 or 四）していこう。

天野漂、直衛示源…しゃがみA or Cを振るとジャンプ攻撃→立ちBなどの連係を誘える。着地後の立ちBを弾いて連続技を決めるといい。また、示源はタックル（突進技）してくることがあるが、ガード後に連続技を決められるので問題ナシ！

神崎十三…遠距離で後ろジャンプ攻撃を出すとダッシュから投げを狙ってくることが多い。投げを垂直ジャンプで回避し、そのまま連続技を叩きこんでいけばOKだ。

嘉神慎之介…中間距離で後ろジャンプC（昇り）を出すと焦咆吼（対空技）を誘える。ダッシュで近寄ってからジャンプ攻撃から、連続技を決めていこう。また、ダッシュしてきた場合は後ろジャンプから連続技を狙うべし。

高嶺響…ラウンド開始直後くらいの間合い（重要）でしゃがみAを振ると、ダッシュ攻撃や近寄りて斬る也を誘える。ガード（ダッシュから下段攻撃を出してくることもあるのでしゃがみガードがいい）をしたあとに連続技を決めていこう。『技』の場合なら、➡+Bまでの連殺斬を決めると再度前述した行動を誘えることがある。

近寄られてしまった場合は、早々に後ろジャンプなどを使って間合いを離していこう。

●その他のパターン
対応キャラ：斬鉄、李烈火

この2人のキャラ、というより前半ステージに出てくるキャラは、基本的にジャンプ攻撃から連続技を狙っているだけで勝てるのだ。

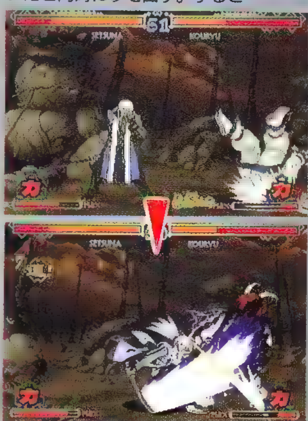

其ノ参。特定の技を振って何かしらの行動を誘うのだ

対黄龍戦攻略

小ジャンプBでのゴリ押しで一応勝つことはできるが、しゃがんで待っていると刀を振り下ろす必殺技（中段）を出してくることが多いので、弾き（立ち状態から出す）で対処して連続技を決めていくというパターンもある。連続技は参を絡めたものを使うといい。このあと大体受け身をとるので、参を出していれば再び決めることができるのだ。ダウンしたと同時に参を出すのがポイント。

黄龍がダッシュしてきた時は後ろジャンプで回避。投げを失敗していたらそのままジャンプ攻撃を出して連続技を決めるべし。

対黄龍。参をヒット後、相手が地についたと同時に参を出す。すると…



このように、ダウン回避の硬直にヒットする。リスクはないので常に狙おう!

月華お得情報♥

エンディングの謎から簡易コマンドまで、「月華の剣士第二幕」に関する細かな情報を追ってみた。細かいといってもそこはNF。ためになる情報ばかりだぜ。

解析／修羅騎士　鷹

●響の勝ちポーズ&勝利デモとエンディングが変化する！

CPUと対人戦、あわせて6人以上〝特殊勝利〟（相手が倒れるだけでは駄目！）で勝つと勝ちポーズ&勝利デモが変化するのだ。このあと、相手に特殊勝利で勝つたびに変化したものを見ることができるぞ。さらにコレだけではなく、そのままエンディングを迎えてみると、これまた通常と違ったエンディングが。

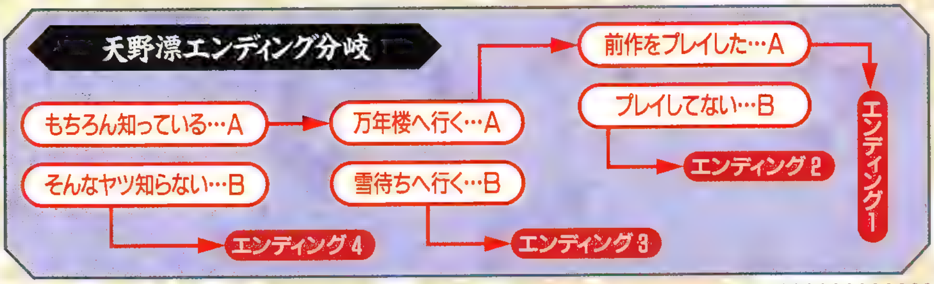


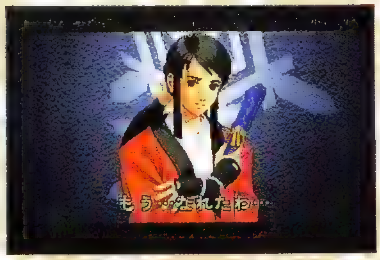
そのままエンディングを迎えると、いつもと違ったことをいうのだ

●天野のエンディングには分岐があるぞ

天野のエンディングには分岐があるので、途中の質問にどう答えるかによってたどり着く場所が変わってくるのだ。

エンディング1は〝ちょうちょうはっつ（↓↘→＋スタートボタン）〟の出し方を、エンディング3では、SNKのホームページアドレスを教えてくれるなど、色々なエンディングが用意されている。全部のエンディングを見ていない天野使いの人は、とりあえず見てみるといいだろう。



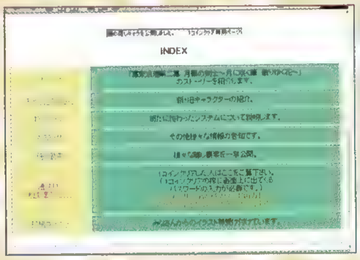

6人以上、斬り殺していると、勝利デモがこうなる。さらに…

●1コインクリアでの特典

難易度が高めのCPU戦だけど、1コインでクリアするとそれに応じた特典がついてくるのだ。その特典とは、エンディングが終わったあとにでてくる、〝ELEPHANT〟という文字。これはSNKのホームページ内の月華の剣士のコーナーで有効なものだ。気になる中身は、自分の目で確かめてネ！



このパスワードを覚えて、ホームページへGO!


「http://www.neogeo.co.jp/」。ユーザー名とパスワードの両方に「ELEPHANT」と入力しよう

●CPUは早く倒すとお得！

残りタイム51秒以上で相手を倒すと、タイムボーナスがいつもより多く入るのだ。ただそんだけっす。でもハイスコアを狙う人には必須のテクだと思うぞ。

●ダウン回避補足情報

お世話になっていることが多いダウン回避だけど、実は地上に着いたあと、バウンドする技に限ってはダウン回避を取るタイミングを遅らせることができるのだ。気になる受けつけ時間は、バウンド後、頂点に達する少し前まで。この細かなテクニックを活用すれば、多少は相手の追撃を食らいにくくなるはずだ。



ダウン回避は、このように少しバウンドしてからでも…

取ることができるのだ。細かいことだが、覚えておくといい

●簡略コマンドを知ろう

最近流行!?のコマンドの簡略だけど、月華の剣士第二幕においても例外ではない。出すのが難しいとされている、超奥義や潜在奥義を中心にどういったコマンドがどのように簡略できるかを紹介していくとしよう。

○楓の伏龍や雪の真・雪風巻などに使われている↓↙←↙→は、↓↙→ or ↓←→。特に後者の方は簡単なのでオススメなのだ。

○↓↘→↓↘→系統の技は、↓↘↓↘と簡略することができるのだが、楓の蒼龍と骸の迷兇死衰・凶器、凶飢の3つのみなのだ。

○→←↙↓↘→は、→←↙↓↘でOKなのだが、守矢の乱れ雪月花、玄武の翁の玄武の怒り、斬鉄の断鋼刃、響の死を恐れぬ心也に限ってはキッチリと入力しないと出ないので注意。

○→↘↓↙←→系は、→↘↓↙→でいいのだが、示源の因果応報に限っては簡略することはできない。

○→↘↓↙←→↘↓↙←のコマンドは、↘↓↙↘↓↙。下方向をくり返すだけで出すことができるのだが、斬鉄の闇狩りだけは、→↘↓↙↘↓↙でないと出すことができない。

○最後は嘉神の紅蓮朱雀。正規は←↙↓↘→だけど、←↙↓↘で出すことができるぞ。しかし鳳凰天昇はキッチリと←↙↓↘→を入力しなければ出ないので注意しよう。

キング・オブ・ファイターズ R-1 ラウンド 設定原画集



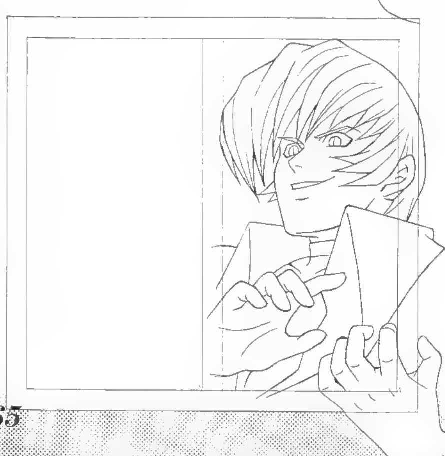
オープニング













可愛くディフォルメされてはいるが、グラフィックはかなりしっかりと書きこまれている。はじめて見た時は「携帯ゲームでここまでできるんだ」と驚くと思うぞ。各キャラとも雰囲気出ているしね。

三種の神器チーム
草薙京





いつもの主人公チームではなく、ちづる、庵との三種の神器チームで参戦の京。小さくてもバンダナ、グローブ、学ランとバッチリ書きこまれていて一目で京と分かるのがスゴイ。

三種の神器チーム
八神庵

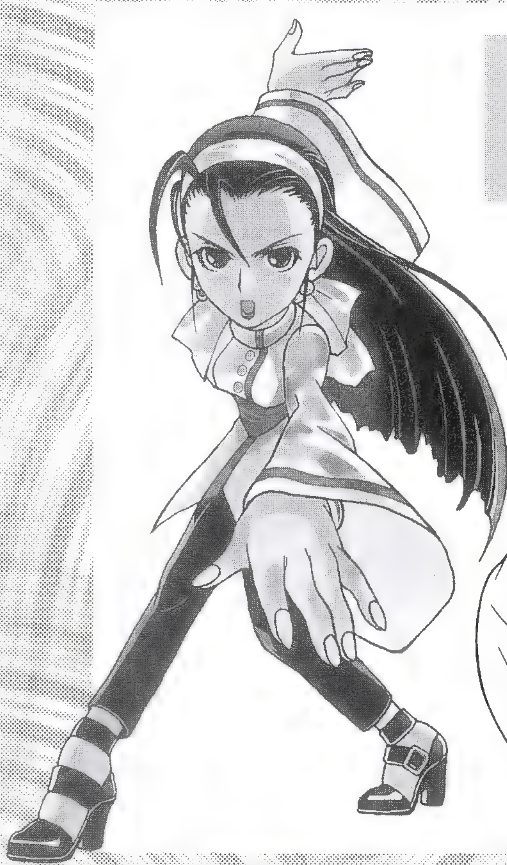
R-1では永遠のライバルである京と同じチームで参戦の庵。目つきが悪いところや独特な髪形、衣装はちゃんと再現されているのでご安心を。ちゃんと胸はだけていてたくましい胸板も見えるし（笑）。



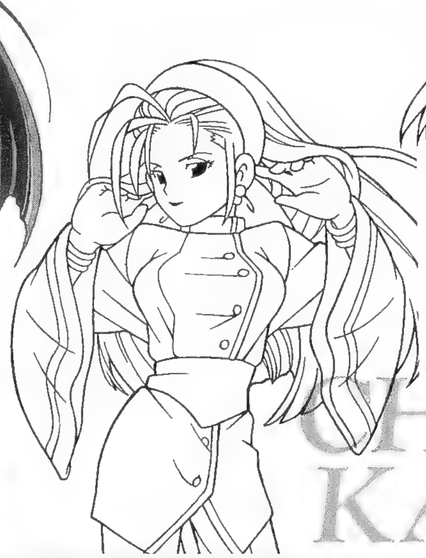


三種の神器チーム
神楽ちづる

CHIZURU KAGURA



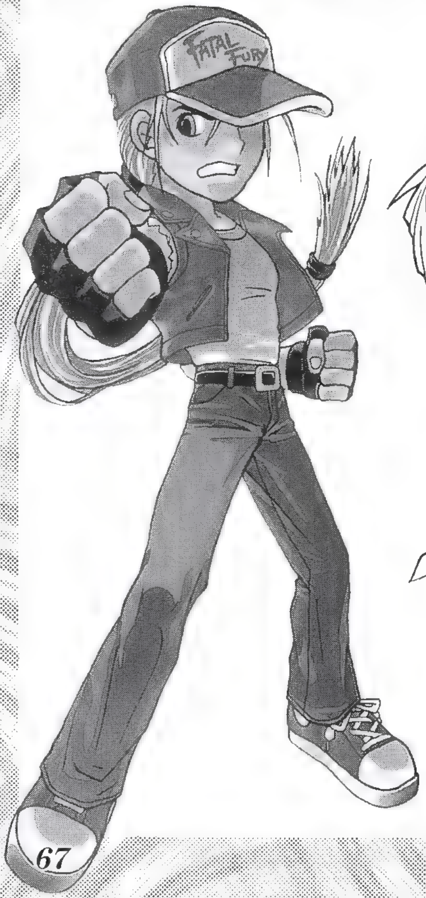
おそらく、完璧にかみ合わない京と庵の間をうまくとりもちつつ、チームとして機能させている影の功労者であろう、ちづる。小さくても不思議な色気は健在。妙なポーズのふっ飛ばし攻撃も健在。





サウスタウンチーム
テリー・ボガード

TERRY BOGARD







ちっちゃくてもカッコイイ我らがテリー兄貴。初心者でも使いやすい技がそろっており、リーチのある長い脚もちゃんと再現。勝利時にはもちろん帽子を投げてキメてくれるぞ。

サウスタウンチーム
リョウ・サカザキ

『龍虎の拳』を代表して登場のリョウ。気合いの入った勝ちポーズも完璧に再現。デフォルメされたおかげ（?）で、今までのKOFシリーズの衣装に比べて少し立派になったような…。






サウスタウンチーム
キム・カッファン

今までのKOFシリーズの既成チームの中では、はじめてチャン&チョイ以外と組むことになったキム。今回もその熱血漢ぶりはお見事。外見は今までの作品より少し若い時代のキムって感じがする。

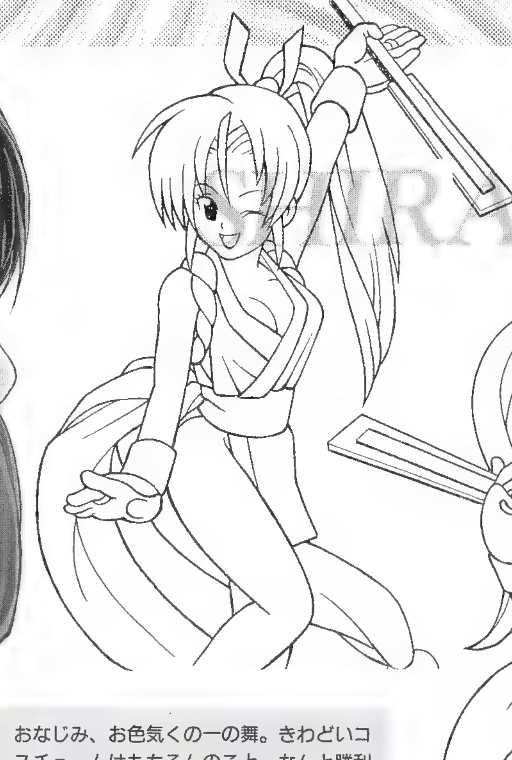





MAI SHIRANUI

ヒロインチーム 不知火 舞







おなじみ、お色気くの一の舞。きわどいコスチュームはもちろんのこと、なんと勝利時の乳揺れも、あの小さい画面の中でしっかりと再現されているのだ。ここまでくると職人芸に近いかも…。

YURI SAKAZAKI

ヒロインチーム ユリ・サカザキ







お元気空手娘のユリ。パッと見た目、今までの作品より髪の毛にボリュームがあるような気がする。なお、彼女と対戦する際にはBGMを要チェック。龍虎ファンなら分かる、感動ものの曲が流れるぞ。

ヒロインチーム

麻宮アテナ

『サイコソルジャーチーム』から唯一参戦のアテナ。'97のコスチュームなので生足じゃないのはちょっと残念。各超能力もほぼ完璧に再現されているぞ。スタート時と勝利時のポーズ再現のこだわりにも注目。







ATHENA ASAMIYA

ニューフェイスチーム

七枷社

ちっちゃくても男前！　の社。今までのKOFシリーズに比べるとかなり可愛い感じにはなっちゃっていますが。おなじみのハートのチョーカーや胸のはだけた衣装もちゃんと書きこまれているのだ。







YASHIRO NANAKASE

ニューフェイスチーム シェルミー



髪の毛で隠れていて目は見えないけど、その不思議な雰囲気からか、かなりファンの多いシェルミー。ニュートラルで立っている時の足組みかえやターンといった細かい挙動まで再現されているのには感動。

SHERMIE

ニューフェイスチーム クリス

CHRIS



ディフォルメされたことで、さらに美少年ぶりに拍車がかかったクリス。美少年好きのお姉様方のハートをがっちりキャッチしそうですな。…本当は少年というより、幼児のような感じもするが…。

エディットキャラ 矢吹真吾

一目見ただけで、そのやんちゃっぷりが目に浮かびそうな真吾。「へそ出してください」の指定がそれを助長していて笑える。衣装を見ると…本当に京の衣装に近づけようと努力しているんですな。







SHINGO YABUKI

エディットキャラ レオナ

か、可愛えぇっ♡　…あ、コ、コホン…失礼。でも本当にうまくディフォルメされてますなぁ、レオナ。このクールなまなざしがなんともいえません。アイスラッガーも完全移植に成功しているぞ。







LEONA

オロチチーム

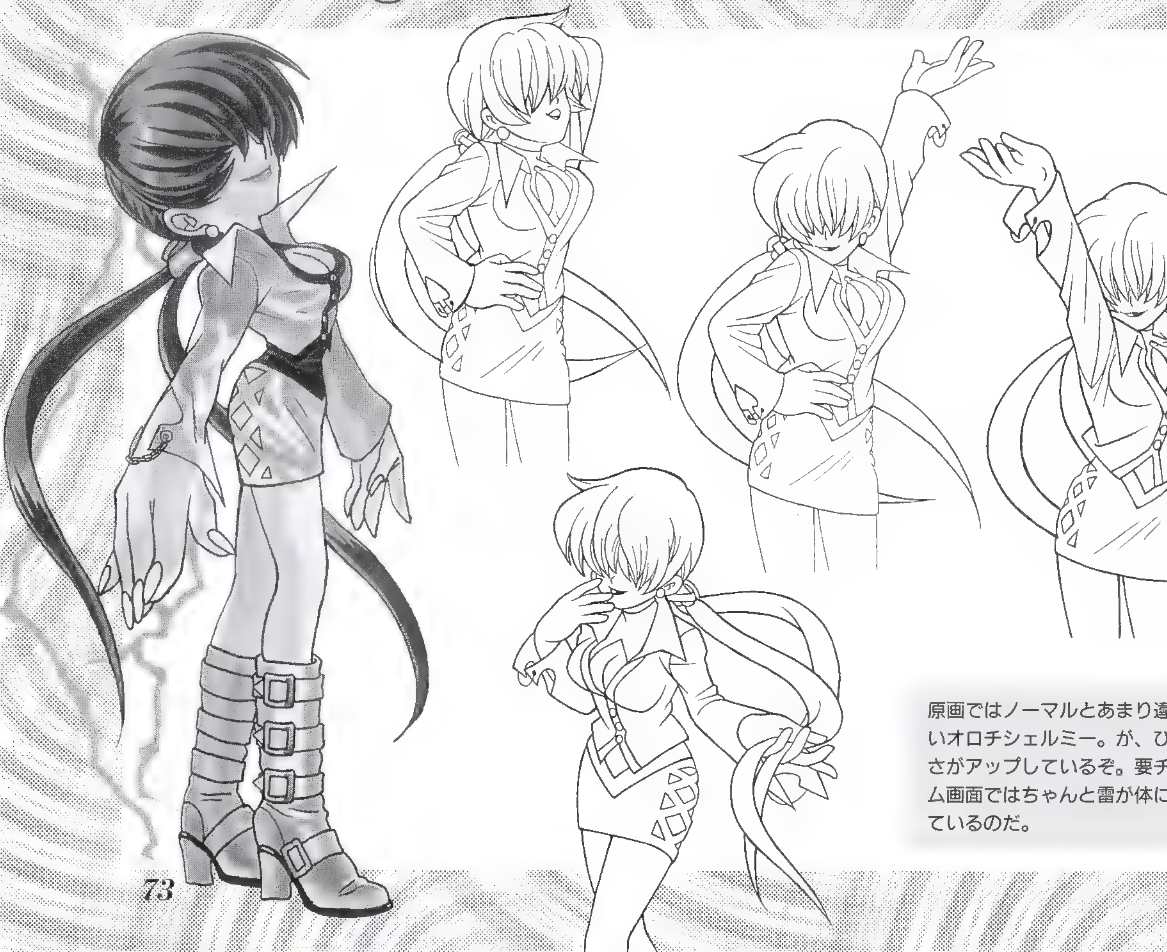
乾いた大地の社



ボス戦前に現れる、通称オロチ社。ノーマルとの違いは瞳が蛇っぽくなったところかな。『KOF'97』同様に、登場シーンではちゃんと画面が揺れるのだ。あの奇妙な腕の動きもバッチリ再現。

オロチチーム

荒れ狂う稲光のシェルミー



原画ではノーマルとあまり違いが分からないオロチシェルミー。が、ひそかに色っぽさがアップしているぞ。要チェック。ゲーム画面ではちゃんと雷が体にまとわりついているのだ。

オロチチーム
炎のさだめのクリス



瞳は蛇っぽくなっているけど、美少年っぷりはまだまだ健在のオロチクリス。加えてなんか小悪魔的な雰囲気もかもし出しているような…。でもやっぱりお姉様方悩殺キャラなのでしょうな。

裏オロチチーム
ツキノヨル オロチノチニ クルフイオリ



通称暴走庵。…さすがにディフォルメされても「可愛い」って感じにはなりませんなぁ。口からなんか煙出ているのが怖いッス。もちろんスタート時にはオーバーアクションで叫んでくれますぞ。

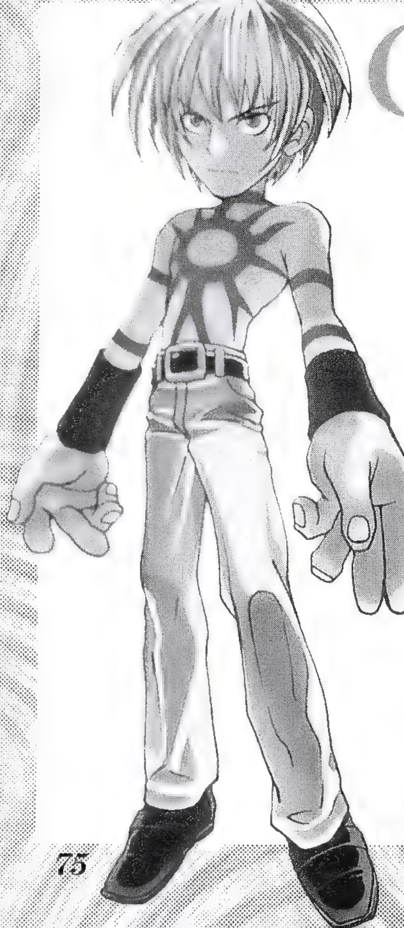
裏オロチチーム
ヤミノナカ オロチノチニ メザメルレオナ





オロチの血が暴走してしまったレオナ。暴走庵に比べると、こちらの方は女の子体型もあってか、ちょっと可愛い感じ印象も多少ある。でもやっぱり女の子にこのポーズはキビシイかも。

裏オロチチーム
オロチ



OROCHI





ポーズが決まっている大ボスのオロチ。このゲームでは、オロチが使えるのに加え、オロチが暴走キャラとチーム組んでいるのがすごい。3人でいったいどんなコミュニケーションをとっているのか知りたい。すっごく。

デモ







メンバーに庵がいる場合は暴走レオナが立ちはだかる。可愛いのにもったいない…。素早いうえに攻撃力も高いので倒すのには一苦労。

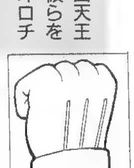
ラスト少し前に、庵の中に流れるオロチの血が暴走を起こしてプレイヤーチームに襲いかかる！　このくだりも『KOF'97』を忠実に再現しているぞ。





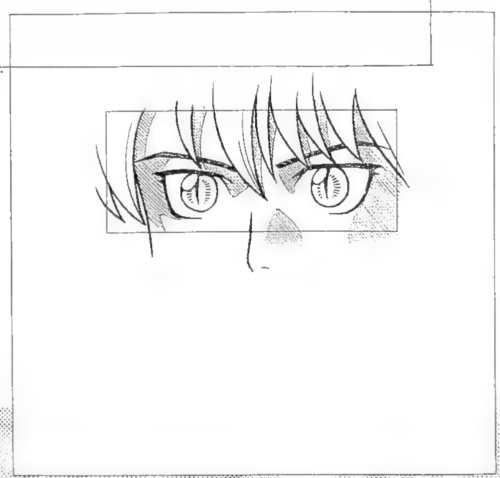


ニューフェイスチームがオロチ四天王の力を発揮して立ちはだかる。彼らを倒しても、クリスの体を媒体にオロチが復活してしまう！







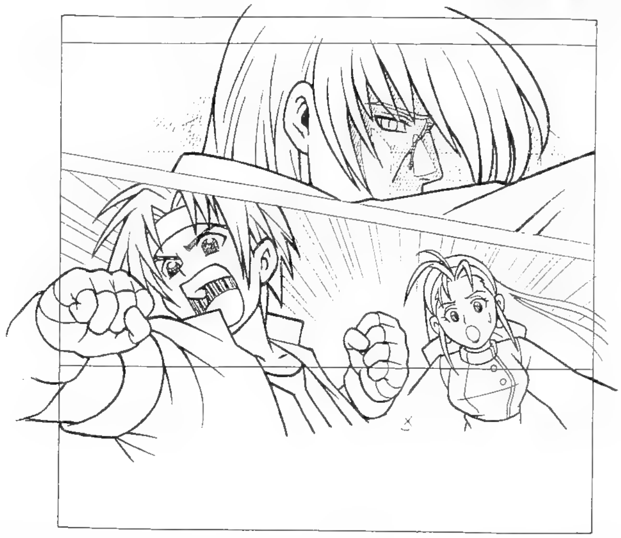


エンディング

三種の神器チームのエンディング。操られたかに見えた庵がオロチを押さえ、そこに京が渾身の一撃を加える…彼らの生死やいかに？







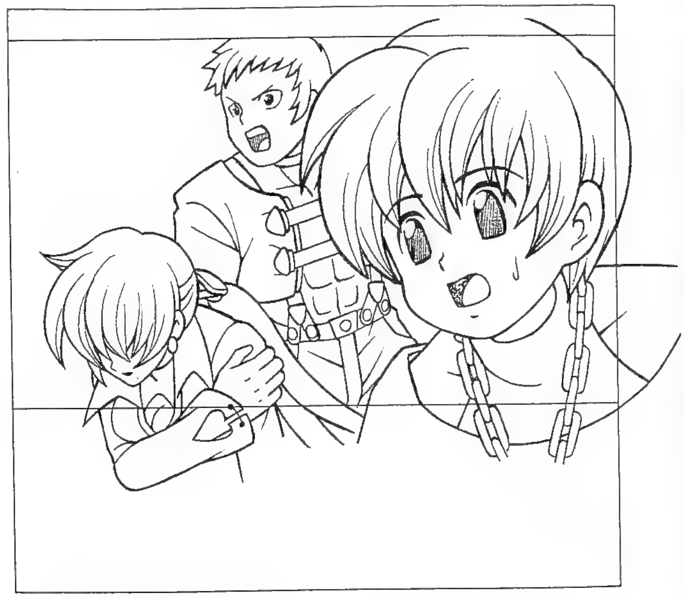


ヒロインチームのエンディング。単なる恋人自慢のしあいになっているような…。まあ、みんな可愛いから許す♡

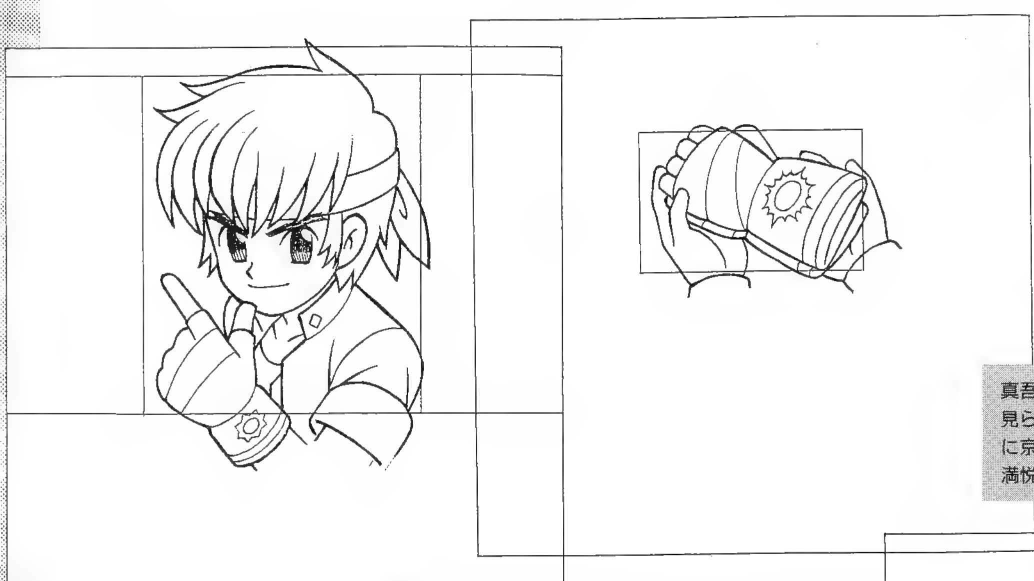


サウスタウンチームのエンディング。オロチ打倒後、これからも世にはびこる悪を倒していくことを決意する3人。キマってます。

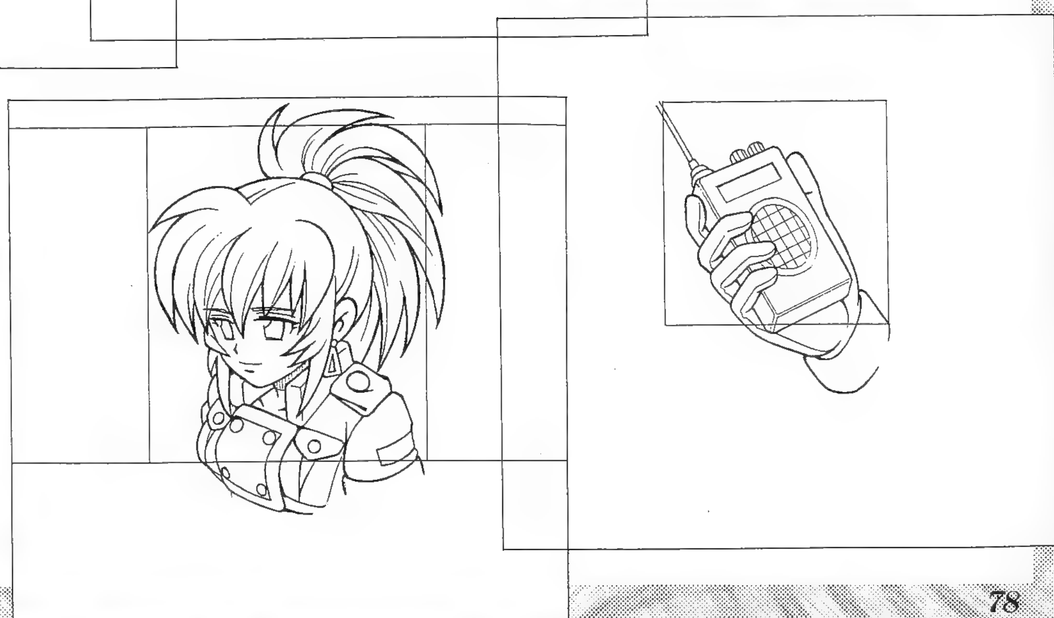




ニューフェイスチームのエンディング。オロチ完全復活にまだ力が足りないことを悟り、他のメンバーを生け贄にする社…。



真吾をチームに組みこんでいると見られるエンディング。ごほうびに京からグローブを受け取ってご満悦の真吾。よかったねぇ。



レオナがいる時のエンディング。自らの宿命を乗り越えた彼女にハイデルンたちから暖かい連絡が入る。ええ話や…。

NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

1月版

12月16日～1月15日

『KOF'98』CD版強し!! ネオポケでは『サムライ』がヒット!!

順位	タイトル	コメント	発売日	ポイント
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS CD	真吾の必殺技「ひじ落とし（仮）」の名前が正式に決定！ 台詞も新しくなったのでファンならチェックしよう！	'98.12.23発売	3,791P
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS ROM	先月号までのサバイバーモード攻略は役に立ったかな？ 頑張って、トータル6秒台をたたき出すのだっ!! 滅!!	'98.9.23発売	1,315P
3	～幕末浪漫～月華の剣士 CD	デモビューアコマンドのおさらい。DEMO VIEWERに合わせてC×6、B×3、C×4だ。もうやってみたかな？	'98.3.26発売	1,004P
4	メタルスラッグ2 CD		'98.6.25発売	602P
5	リアルバウト餓狼伝説2THE NEWCOMERS CD		'98.7.23発売	316P
6	メタルスラッグ2 ROM		'98.4.2発売	301P
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD		'97.3.30発売	255P
8	ブレイジングスター ROM		'98.2.26発売	200P
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 CD		'97.10.30発売	145P
10	餓狼伝説3 CD		'95.4.28発売	101P

NP ネオジオポケット TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	サムライスピリッツ!	415P	'98.12.25発売
2	キング・オブ・ファイターズR-1	389P	'98.10.28発売
3	めろんちゃんの成長日記	287P	'98.10.28発売
4	将棋の達人	188P	'98.11.20発売
5	連結パズル つなげてポンッ!	132P	'98.10.28発売

PS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	298P	'98.8.27発売
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND	256P	'98.6.25発売
3	真説サムライスピリッツ武士道烈伝(ザ・ベスト)	181P	'98.7.23発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	118P	'98.5.28発売
5	マネーアイドル・エクスチェンジャー	103P	'98.11.5発売

SS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション	209P	'98.10.1発売
2	サムライスピリッツベストコレクション	187P	'98.8.6発売
3	リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション	165P	'98.8.6発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	132P	'98.3.26発売
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	101P	'97.12.23発売

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10ソフマップビル
☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06-634-4020
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290
他、加盟店76店舗

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	1,432P
2位(5)	幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	888P
3位(4)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	609P
4位(2)	～幕末浪漫～ 月華の剣士	SNK	格闘アクション	528P
5位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	464P
5位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	464P
7位(7)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	329P
8位(8)	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	321P
9位(—)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	305P
10位(—)	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	168P

総評

年末の忙しい時期の募集だったにも関わらず、今月もたくさんのハガキをいただきました。いつもどうもです。

さて、結果は…ごらんのとおり、『KOF'98』が5連覇を成し遂げました。2位との差は徐々に縮まりつつありますが、まだまだぶっちぎりの快進撃を続けております。こうなったらもう、どこまで続くか楽しみですね。ファンのみなさんは、引き続き投票よろしく。

そして2位には、やはりランクを上げてきた『月華第二幕』です。投票したみなさんのコメントを見ていると、新システム&新キャラがうまく受け入れられているようですね。今後のポイントの伸びも期待が持てます。

3位は、先月から1ランクアップした『アスラ斬魔伝』です。3Dにとまどう人も多いようですが、よい点も色々あるので、楽しんでプレイしてもらいたいですね。

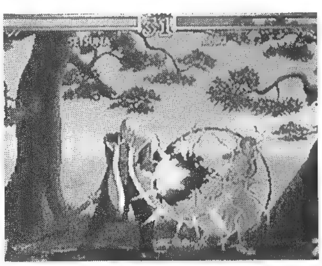
4位の『月華』は2ランクダウン。『第二幕』にポイントが流れてしまったためか、今月はこういう結果となりました。さて、来月はどうなっているのでしょうか?

5位には『'97』と『'96』が並びました。このへんはベスト10内で安定していますね。

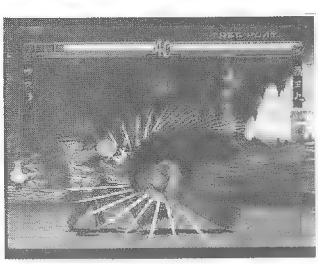
7位は今月のベスト10唯一の餓狼シリーズ『RB』。やはり名作は強いです。最近は他のシリーズに押されぎみですが、新作『WA』が餓狼シリーズの新たな起爆剤となるでしょうか!?

さて、累計の方では、注目の『'98』が1ランクアップして5位に浮上。しかも、4位との差はわずか50ポイント。今の調子でポイントが伸びれば、来月にはもしや…!?

今後もみなさんの熱い投票をお待ちしております!!



人気赤丸急上昇中の月華第二幕。新キャラもよいよね♡



修羅、羅刹の違いが楽しいアスラ斬魔伝。好みで選べるし

月間NEO・GEOソフト読者人気ベスト10!

『KOF'98』完全独走態勢!!
『月華第二幕』はどこまで追えるか!?

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう!

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

【読者の一言】

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'98〉
昨年に比べ、技が暴発しなくなったし、コマンド投げの威力が再び強くなった。また、アテナの衣装もソソられる。
●PN／紅茶フリーク（千葉県）

〈幕末浪漫第二幕　月華の剣士〉
ゲームもイイけど、オープニングも好き。画面とBGMのタイミングがすごい。ゲームシステムだけにとらわれないのが、月華のよいところだと思います。
●PN／葉月一七（神奈川県）

KOF'98は、どこのゲーセンにいっても庵、クリス、オロチ社ばかりがはばをきかせていたが、このゲームではいろんなキャラが見られるのでいい。
●PN／ラルフ・庵・シエル（愛知県）

〈SAMURAI SPIRITS2　アスラ斬魔伝〉
もうこれしかないでしょ。グラフィックめちゃキレイだし、音楽もサイコー!!　修羅、羅刹の設定の違いも3Dならではですね。
●PN／梁城水月（東京都）

ゲームがやりやすい。勝利台詞があってもよかったんじゃないかなと思うけど、満足してます。ステージ終了ごとの、次のステージにいくぞ!!ってカンジが好きです（ステージとステージがつながってるカンジ?・）。まっぷたつもスガスガしい。
●PN／大鳥タロウ（大阪府）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〉
ストーリーが好きだから。こびてるといわれようと、好きです。
●PN／みなかみ瀬亜（東京都）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'95〉
CPU戦の難しさとか、バランスとかは全然関係ないです。このゲーム好きな理由は一言『一番熱くなるゲーム』だからです。
●PN／K・T（和歌山県）

お便り募集

このコーナーはみなさんの投票が命♡　アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、好きじゃないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。
ゲームについてのコメントも募集中！　熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12　SKビル202
(株)芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

月間NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ―
勇気ある投票待ってます!!

NF WORST 10!

今月のソフト人気ワースト10

順位（前回）	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位（7）	侍魂～サムライスピリッツ～	SNK	格闘アクション	340P
2位（1）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	287P
3位（4）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	260P
4位（5）	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	格闘アクション	256P
5位（7）	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	246P
6位（3）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	232P
7位（5）	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	131P
8位（2）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	119P
9位（—）	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	107P
10位（—）	幕末浪漫第二幕 月華の剣士	SNK	格闘アクション	90P

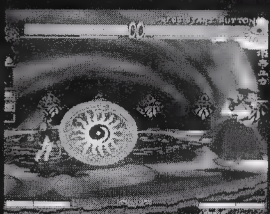
このコーナーの存在について、さまざまな意見が寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑）のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある一票をお待ちしています♡

【読者の一言】

〈侍魂～サムライスピリッツ～〉
ポリゴン見てると、気持ち悪くなるんです。
●PN／陵深雪（埼玉県）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〉
このへんからKOFにおける餓狼や龍虎キャラの影が薄くなり、存在の意味すら分からなくなって、みんなで作る『お祭り』っぽくなくなった。
●PN／右条鋭（鳥取県）

〈幕末浪漫第二幕　月華の剣士〉
剣質「極」が許せない。せっかく「力」と「技」っていう斬新で面白いシステムだったのに、これじゃはっきりいって意味がない。
●PN／松桐坊主（三重県）



やっぱり3Dにはとまどってしまうんでしょうか…うーむ

累計ソフト人気ベスト50

順位（前回）	タイトル	ポイント
1位（1）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	8,487P
2位（2）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	8,219P
3位（3）	リアルバウト餓狼伝説	7,801P
4位（4）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	7,566P
5位（6）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	7,516P
6位（5）	～幕末浪漫～月華の剣士	7,234P
7位（8）	サムライスピリッツ天草降臨	5,715P
8位（7）	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	5,600P
9位（9）	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	4,769P
10位（10）	真サムライスピリッツ	3,866P
11位（11）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	2,637P
12位（12）	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	2,205P
13位（13）	侍魂～サムライスピリッツ～	2,074P
14位（15）	餓狼伝説スペシャル	1,990P
15位（14）	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	1,950P
16位（16）	風雲スーパータッグバトル	1,891P
17位（17）	餓狼伝説3	1,700P
18位（19）	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	1,632P
19位（22）	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	1,601P
20位（18）	サムライスピリッツ	1,547P
21位（20）	メタルスラッグ2	1,528P
22位（36）	幕末浪漫第二幕　月華の剣士	1,257P
23位（21）	ブレイジングスター	1,172P
24位（23）	マジカルドロップIII	1,014P
25位（24）	天外魔境真伝	966P
26位（25）	メタルスラッグ	753P
27位（26）	パルスター	722P
28位（27）	龍虎の拳2	673P
29位（28）	わくわく7	606P
30位（29）	NINJA MASTER'S	483P
31位（30）	ワールドヒーローズパーフェクト	462P
32位（32）	餓狼伝説2	444P
33位（33）	マジカルドロップ2	442P
34位（31）	ティンクルスタースプライツ	415P
35位（34）	ソニックウィングス3	393P
36位（35）	KOF'96 NEO・GEO Collection	375P
37位（37）	パズルボブル	362P
38位（38）	BREAKERS	326P
39位（38）	ビューポイント	322P
40位（40）	アイドル麻雀　ファイナルロマンス2	309P
41位（41）	ギャラクシーファイト	285P
42位（42）	ステークスウィナー	248P
43位（43）	ビッグトーナメントゴルフ	246P
44位（44）	餓狼伝説	211P
45位（45）	超人学園ゴウカイザー	194P
46位（46）	ソニックウィングス2	187P
47位（47）	ダブルドラゴン	178P
48位（48）	神風拳	165P
49位（49）	ステークスウィナー2	149P
50位（50）	マネーアイドルエクスチェンジャー	128P

ネオジオトピックス

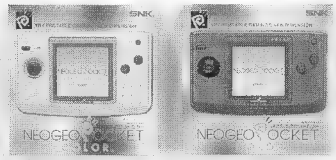
キャンペーン

ネオポケカラーをゲットしてネオジオワールドに行こう!!

3月19日に発売が決まったネオジオポケットカラー。そしてさらに同じ3月19日、東京・臨海副都心パレットタウンにて『ネオジオワールド東京ベイサイド』がオープンすることになった!!

このダブルデビューを記念して、ネオポケカラーの初回出荷分に、なんとネオジオワールド東京ベイサイドの招待券がもれなくついてくるぞ!

『ネオジオワールド東京ベイサイド』はアメリカンエンターテインメントを大胆に取り入れたテーマパークで、10種類の演出型アトラクションのうちの9種類が世界初登場というもの! これはいくしかないね。早めにネオポケカラーをゲットして、ぜひ両方とも遊んでしまおう!!



これがネオポケカラーのパッケージだ!!



初回分のネオポケカラーを買うともれなくついてくるのだ!

キャンペーン

ネオポケカラー体験キャンペーン実施中!!

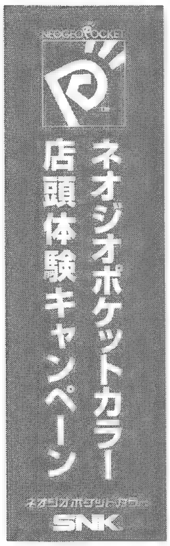
ネオジオポケットカラーの発売に先がけて、全国約70店舗で『ネオジオポケットカラー店頭体験キャンペーン』がおこなわれているぞ!

発売よりも一足お先に、ネオポケットカラーを体験できちゃうというこのキャンペーン。気になる当日プレイできるソフトは、本体と同時発売の『キング・オブ・ファイターズR-2』!!

また、体験会に参加した人には、もう一つおまけがつくぞ! ネオポケカラーの発売と同時に、東京・臨海副都心にオープンする予定の屋内型総合エンターテイメントパーク『ネオジオワールド東京ベイサイド』の招待券をプレゼントしちゃうというのだ。一度で二度おいしいこのキャンペーンに参加しない手はないね!!

キャンペーンがおこなわれるお店は、一覧表の方を参照してね♡ また、今回紹介できなかった場所でもキャンペーンが開催される予定もあるぞ。その追加情報やくわしい場所などが知りたい人は、SNKサービスセンターの方まで問い合わせてね。

●問い合わせ先
【SNKサービスセンター】
06-6339-0110
【受付時間】9時～17時(土日祝時間外はテープにて案内)



こののぼりが目印だ!

ショウ

東京ゲームショウ'99春 メインビジュアル公開&ペア入場券プレゼント!!

3月20日、21日の2日間、幕張メッセにて開かれる東京ゲームショウ'99春。このたび、今回のテーマとメインビジュアルが決定したぞ!

そのテーマとは、「スイッチ・オン!」。これはテレビゲーム自身が21世紀に向けて「変革」していくために、今がまさに"始動"するためのスイッチを入れる好機だととらえたためにつけられたものとのこと。新時代に向けての意気ごみが感じられるテーマだ。

そして今回、東京ゲームショウ'99春のペア入場券を、20組40名様にプレゼント!

応募方法は、官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記して、左記の宛先に送るだけ。

締切りは、2月28日(日)当日消印有効。忘れないように早めに応募しよう!

※当選者の発表は、入場券の発送をもってかえさせていた

ネオジオポケットカラー体験会店舗一覧

開催日	開催時間	店名	開催地
2／11	12：00～17：00	博品館トイパーク	東京都中央区
2／11	11：00～19：00	ソフマップハーバーランド店	兵庫県神戸市
2／13	11：00～19：00	マジカルガーデン江南店	愛知県江南市
2／13	11：00～19：00	ベスト電機松山本店	愛媛県松山市
2／13	11：00～19：00	わんぱくこぞう岡大店	岡山県岡山市
2／13	12：00～17：00	ぴゅう吉祥寺店	東京都武蔵野市
2／14	11：00～19：00	マルコン安芸区役所前店	広島県広島市
2／14	11：00～19：00	Vステーション屋島店	香川県高松市
2／14	12：00～17：00	メディアバレー千葉	千葉県千葉市
2／14	12：00～17：00	ヨドバシカメラ千葉店	千葉県千葉市
2／20	11：00～19：00	マジカルガーデン平針店	愛知県名古屋市
2／20	11：00～19：00	マジカルガーデン御座店	高知県高知市
2／20	12：00～17：00	GAME'Sマーヤ葛西店	東京都江戸川区
2／21	12：00～17：00	ワンダーグー学園店	茨城県つくば市
2／21	11：00～19：00	遊ing浜線店	熊本県熊本市
2／21	11：00～19：00	TVパニックEAST徳島店	徳島県徳島市
2／27	11：00～19：00	マジカルガーデン豊橋店	愛知県豊橋市
2／27	11：00～19：00	表町メディオ	岡山県岡山市
2／27	12：00～17：00	ヨドバシカメラ京急川崎駅前店	神奈川県川崎市
2／27	12：00～17：00	ヨドバシカメラ上野駅前店	東京都台東区
2／28	11：00～19：00	ソフマップギガストア広島店	広島県広島市
2／28	11：00～19：00	サンストリート亀戸	東京都江東区
2／28	12：00～18：00	キディランド立川店	東京都立川市
2／28	11：00～19：00	和光電気とくとく世界館橿原店	奈良県橿原市
3／6	13：00～19：00	MAG MART杁中店	愛知県名古屋市
3／6	11：00～19：00	中川無線ワンダーGOO栗東店	滋賀県栗太郡
3／7	12：00～17：00	博品館トイパーク	東京都中央区
3／7	12：00～17：00	ヨドバシカメラ町田店	東京都町田市
3／7	11：00～19：00	ワンダーパニックたわらもと店	奈良県磯城郡
3／7	11：00～19：00	SOMESアメリカ村	兵庫県姫路市
3／13	11：00～19：00	ソフマップ4号店	大阪府大阪市
3／14	11：00～19：00	ソフマップ7号店	大阪府大阪市
3／14	11：00～19：00	スタンバイVer.6	大阪府大阪市
3／14	12：00～17：00	ソフマップ東京13号店	東京都千代田区
3／14	12：00～17：00	ラオックス　ザ・コンピューターゲーム館	東京都千代田区
3／14	12：00～17：00	石丸電気ゲームワン	東京都千代田区
3／14	12：00～17：00	ヤマザキソフト	東京都千代田区
3／14	12：00～17：00	ソフマップ東京本店	東京都千代田区
3／14	12：00～17：00	メッセサンオー本店	東京都千代田区
3／14	12：00～17：00	T-ZONEミナミ館	東京都千代田区
3／20	12：00～20：00	ミノスケ国体道路本部店	和歌山県和歌山市

[テレフォンサービス]〈SNK〉東京03-5275-6200/大阪06-339-0110(9：00～17：00)〈ADK〉048-775-2347〈ビデオシステム〉075-323-0008〈データイースト〉03-5370-0729(月、木/13：00～16：00のみ)〈ビスコ〉03-3554-0124[ホームページのアクセス先]〈SNK〉http：//www.neogeo.co.jp〈ADK〉http：//www.bekkoame.or.jp/～adk〈ハドソン〉http：//www.hudson.co.jp〈サン電子〉http：//www.sun-denshi.co.jp/map/sunmap.htm〈アイマックス〉http：//www2.gol.com/users/imax/imax0000.htm〈サイトロン&アート〉http：//www.scitron.co.jp/

だくので楽しみにしていよう。
【プレゼントの応募先】
〒104-0033
東京都中央区新川1-28-4-302
「東京ゲームショウ'99春」チケットプレゼント　ネオジオフリーク係

東京ゲームショウといえば、最新ゲームがプレイできたり、いろんなイベントが開催されたりと、ゲームファンにはたまらない大イベント。ぜひみんなでいって楽しもう！



今回のメインビジュアルはコレだ！

CD

PS版『ATHENA』EDテーマ曲『Wannabe』発売!!

3月11日発売予定のPS用ゲームソフト『ATHENA ～Awakening from the ordinary life～』。そのEDテーマ曲『Wannabe』が、3月3日にポニーキャニオンから発売されることになったぞ！ シングルCDで、価格は1,020円（税込）。

このEDテーマ曲を担当するのは、『Misty Eyes』。RUMI（Vocal）、COLA（Key）、KIKU（Guitar）の3人の、デジタルロックユニットなのだ！

今回はその3人に、コメントをいただいたぞ。

――ゲームのEDテーマを担当することになって、どう思いましたか？

COLA「Lucky!! Cha Cha Cha♪ うっ♡」

RUMI「マンボ！」

――曲を作る際に気をつけた点はありますか？

KIKU「ゲームの世界観と、『Misty Eyes』の色を融合させることに気を使いました」

――曲の収録時のエピソードを教えてください。

KIKU「スタジオにゲームが置いてあって、レコーディングよりそっちが気になって集中できなかった（笑）」

RUMI「まい泉の"カツサンド"がおいしかった」

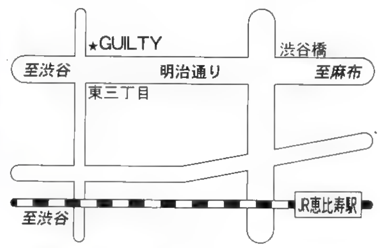
COLA「記憶にございません！（笑）」

――読者のみなさんにメッセージをお願いします。

RUMI「『ATHENA』をプレイしながら『Wannabe』を聴きましょう!! 買ってね♡」

「Misty Eyes」のライブが、2月と3月におこなわれる。一足先にEDテーマを聴きたい人はいこう！

●Misty Eyes Live
【日時】
・2月24日（水）／18時開場、18時30分開演
・3月19日（金）／18時開場、18時30分開演
【場所】
恵比寿GUILTY
【問い合わせ】03-3486-8557（恵比寿GUILTY）



また、4月7日には『ATHENA』のサントラ盤が発売される。そしてさらにドラマCDの発売も決定しているのだ！ ドラマCDで麻宮アテナを演じるのは、ゲーム同様池澤春菜。くわしい情報が分かり次第、お知らせしていくのでチェックしていてね!!


Misty Eyesのメンバー。左からCOLA、RUMI、KIKU

公演

リリパット・アーミー第35回公演『破天鬼』上演決定!!

及川直紀（風間蒼月）、コング桑田（ギース・ハワード）、中井重文（玄武の翁）、橋本じゅん（御名方守矢）らが出演する、リリパット・アーミーの新作『破天鬼』の上演日程が決定したぞ！

『破天鬼』は、1952年の香港を舞台にしたもの。九龍城のマフィアと不良少年グループが、さまざまな人を巻きこみながら阿片をめぐって大乱戦をくり広げるという、本格アクション活劇だ。今までのものとはひと味違う、カッコよくてシブめのものになるとのこと。これは楽しみだね！

今回は、東京と大阪の2ヵ所で上演される。

チケットは、東京公演分は現在好評発売中。大阪公演分は2月14日から発売開始されるぞ。うっかり買い逃さないように、しっかりチェックしよう！

●東京公演
【会場】本多劇場
【上演期間】4月1日（木）～11日（日）／全12ステージ
【お問い合わせ】06-6944-2696（中島らも事務所）

●大阪公演
【会場】近鉄小劇場
【上演期間】4月15日（木）～25日（日）／全14ステージ
【お問い合わせ】06-6771-1009（近鉄小劇場）／10：00～18：00

リョウの朝ごはん



［お詫びと訂正］2月号で紹介した幕末浪漫第二幕月華の剣士ゲーム大会のソフマップ大宮店の日程が間違っていました。また、同じく2月号で「ブンブンリクエスト」にモンスター前塚さんが出演しているという記事がありましたが、現在は出演していらっしゃらないということです。ご本人様、関係者の皆様及び読者の皆様に多大な迷惑ををおかけいたしましたことを深くお詫び申し上げます。

〈SNKラジオ放送日時〉「ねおちゅぴ」ラジオ大阪・日曜23：30～24：00／ラジオ日本・土曜24：02～24：30／東海ラジオ・日曜23：00～23：30／「SNK一撃！　ネオ・ラ・ジオ」毎日放送ラジオ・土曜24：05～25：00

講師：修羅騎士　鷹　　飲み頃KING
DSP-たろりん
ILP-ケンちゃん

初心者向け格ゲー講座

The Break!!

イエ〜イ、みんな格ゲーやってるか〜い!!
CPU戦も終わり、今回からは対戦シリーズへ突入。まず最初は総論として、「ダメージの与え方」について。基本中の基本だけれど、なかなか奥が深いのだ。

『対戦への道〜ダメージの与え方①』解析／ILPケンちゃん

対戦で勝つためには、早い話、相手を殴って体力ゲージをなくせばいいわけで…、と簡潔に書けるほど簡単なものじゃないんですよね。相手体力を減らすためには色々やらなければいけないことがあるんです。まぁ、そのための「色々」というものをKOFシリーズを例にして説明してみましょう。

●相手に攻撃が当たるシチュエーションとは…

相手にダメージを与えるシチュエーションをいくつかあげてみましょう。

1…相手の大きいスキがある攻撃ガードした時
2…相手がガード状態でかたまっていた時
3…相手が何かの拍子でガードすることを怠ってしまった時。

とりあえず、このくらいのシチュエーションを挙げておきましょうか。

●相手のスキの大きい攻撃をガードした時…

たとえば、「KOF'98の庵の八稚女をガードしたあとは、行動が自由になるのが相手より自分の方が早いので相手がガードできるようになる状態の前に攻撃を当てられる」ってな感じでございます。

「××（キャラ名）の◯◯って技をガードしたら反撃できる」というのを数多く知っていれば、攻撃を当てるチャンスが増えるということ。「スキが大きい、小さい」は本誌の攻略の技解析の時によく説明しているので見てみるといいでしょう。



相手の「スキ」が大きいので反撃できる。というわけ



コレが、庵の八稚女という必殺技。とりあえずガード、と

●相手がガード状態でかたまっていた時…

「なんだよ！　相手がガードしてんだから攻撃なんて当てられないじゃないか！」…なんて思った人、忘れてはいけません。格闘ゲームには「投げ」というものが存在していることを。相手がかたまって動かないんだから、「投げ」を決めるにはいいシチュエーションじゃないですか。

ここで一つ説明。「投げ」にはおおまかに2つの種類があります。

まず一つ目…通常投げ。だいたいは、「相手に密着してレバー前or後方向と強攻撃」というのが一般的でしょう。最近は「月華の剣士　第二幕」のように「CDボタン同時押し」というパターンも見られるようになってきました。

そして2つ目…コマンド投げ。「相手に密着して、あるいは近くで一定のコマンドを入力すると投げが発動する」といったもの。

例を挙げると、KOFシリーズのクラークの「スーパーアルゼンチンバックブリーカー」が代表的なものの一つになるでしょう。相手近くで←↙↓↘→+A or Cというコマンドを入れると、「相手を抱えあげ、一度空中に投げてから キャッチし地面に叩きつけ

る」というもの。

「投げ」というだけあって基本的には、ガードができないようになっている（たまに「投げはずし」というのがあるけどね）。だから、ガードをして動かない相手にダメージを与えるのは「投げ」というものを使っていくことになる。そういうこと。

スペースもないし、今回はこのくらいにしておきます。

3番目のシチュエーションや、より効率よくダメージを与えるために必要な「対戦時での連続技」というものの説明は来月に、ということで。

そして、今回最後まで読んでくれてありがとう。もし、ご意見ご感想があったら、お気軽にハガキを送ってくださいませ。



とりあえず、このくらいの間合いで…



投げコマンドを入力してみる。ほら、投げられた

Q and A

NF攻略陣が質問に答える！

Q 『幕末浪漫第二幕　月華の剣士』には、前作のような必殺技の簡略コマンドはあるんでしょうか？　特に奥義のコマンドで何かあれば教えてください。

●PN／小次郎（東京都）

A 簡略コマンドは、ズバリ「あります」。ただし、技ごとに簡略具合が違うので、かなりややこしい。64Pでも紹介しているので、くわしいことはそちらを参照して欲しい。とりあえず覚えておいてソンしないのが、超奥義に多い↓↙←↙→コマンドの簡略化。これは↓↙←→と入力するように意識しよう。そうすれば、あせって↙と←のどちらかを入力しそこねても、ちゃんと技を出すことができる。昇華など、忙しい入力を強いられる場合に重宝するはずだ。→↘↓↙←×2を↘↓↙×2と簡略化できるのも、知ってると便利。

（DSP－たろりん）

鷹のリアルファイト

ROUND8

修羅騎士　鷹　With His Friends

テーマ：３Ｄ『餓狼伝説』どんな感じ？

編：もう発売されているみたいだけど、こちらでもようやく触れることができましたねー。操作の具合はどんな感じっすか？　なめらか？

鷹：ん～、微妙っすね。俺的には多少の違和感があるといった程度で、全体的にはよくまとまったんじゃないかな～と思います。

編：ふ～ん。じゃあシステムについてはどう？　使い勝手よさそうなものってあります？

鷹：システム面はいたって普通といった感じ。結構楽に使いこなせると思いますよ。今のところ強力なのは、コンビネーションを使った２択とヒートブロウを絡めた攻めとかですかね？　でもガードインパクトに限ってはちとキツイような気がするかな。

編：あっ！　そういえば、スタッフロールに〝MAMIKINGETSU（金月真美）〟って書いてあったけど、もしかして、あのキャラがいるのかな～？

鷹：う～む…（DSP－たろりん登場）。

たろちん：何すかね～。あのキャラってRB２にいたキャラのことっすよね～。俺はこの目で見ちまったんすけどね～。あっヤベ！　今の地雷踏みましたかね～。

鷹：うん、踏んだ（たろは悲しそうに去っていった）！　まぁしょうがないね。あとさぁ、とあるキャラをスタートボタン押しながら選ぶと服装変わるんだよな。

編：すげぇ～。なんで、もうそんなこと知ってるの（飲み頃KING登場）？

のみちん：みんな知ってるでちゅよ～。それより凄い烈風拳ってどうやって出すんでちゅか？

鷹：ん～、山崎のショベル。

格ゲー用語解説

解説／I-LP-ケンちゃん

メイン部に登場した格ゲー用語を解説するぞ！

対戦

対戦はCPU戦とは全然違います。人間vs人間でやるわけですから。人間同士でやるということは「最低限のマナー」というものを守っておいた方がいいでしょう。

投げ

基本的にガード不能となっている攻撃方法。本文中の２つの種類の他、「打撃投げ」（KOFシリーズのリョウ・サカザキの「極限流連舞拳」など）、「移動投げ」（同シリーズのタクマ・サカザキの「翔乱脚」など）というのがある。

投げはずし

例を挙げると「KOF'98」では、相手に通常投げを決められた直後に、左右レバーどちらかに入れながら攻撃ボタンを押すとダメージを受けずに回避できる。といったように、投げを決められても回避できるというシステムのこと。

コレが「投げはずし」。あまり意識してできないけどね



コンシューマーハイスコアコーナー

バトル・ハイスコア

年末の募集だったにも関わらず、今月もたくさんの投稿ありがとう!! 今月もスコアラー同士、なかなか熾烈な争いがくり広げられているぞ！ しっかりチェックしよう!!

ハイスコアラーによるスコアリング法伝授

メタルスラッグ2（MARCO）

MISSION1…3つの砲台のところでは、ミサイルだけを撃って点を稼ぐ。もちろん百太郎も消しておく。

ラクダに乗ったあとに出てくるミサイル車では、残りタイムが6〜7秒になるまでねばる。

MISSION3…飛行機に乗ったらすぐに出現するミサイル車も、残りタイムが6〜7秒になるまでねばる。

MISSION4…ボスの前に出てくるミサイル車（2台目）では、残り3秒までねばってから速攻で進む。すると、残り1秒でボスに到達する。

MISSION5、6…ピンチになったらどんどんボムを使うとよい。死んで捕虜を失うよりはいい。

MISSION6の吊り橋のあとのアレン戦では、ボムを何発使おうが、死ななければよし。

●FBI・神奈川県

リアルバウト餓狼伝説2（フランコ・バッシュ）

リバーサルでザッパーを出して稼ぐ。パワーゲージがMAXになったら、自分の体力を点滅状態まで減らし、避け攻撃→キャンセルハルマゲドンバスターを決める。

このあと、相手の体力がたくさん残っていたら、またリバーサルザッパーを狙う。残り体力が少ない時は、ファイナルオメガショットでとどめをさしてしまおう。

場合によっては、1ラウンド内でハルマゲドンバスターを2回決めることも可能だ。



ここからキャンセルで潜在、気絶したところに超必を決めよう

●うしくん隊長・北海道

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND(PS)（ホンフウ）

←+キックの特殊技がよい。この技は、ダメージが少なく、得点が500点と高いため、稼ぎに使える。

使い方は、ジャンプ強攻撃→←+キックとつなぎ、再びジャンプ強攻撃…というパターンをくり返すというものになる。15秒以内に倒してパーフェクトならばSSSを取ることができる。

最後のホワイト戦では、わざとダメージを受けてから、ジャンプ強攻撃→立ち強攻撃→キャンセルカデンツァの嵐を決める。

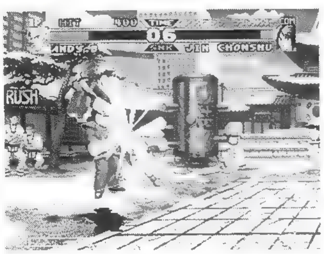
●橘ウキョ〜・長野県

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND(PS)（アンディ・ボガード）

ジャンプ強攻撃→近距離立ち強攻撃→キャンセル強斬影拳+追加技（←→+強攻撃・↓↑+強攻撃）の連続技を3セット当てる。相手を画面端に追いこんだら、くない弾を入れてもいい。最後はジャンプ強攻撃→しゃがみ強攻撃でとどめ。このパターンで、15秒以内でKOし、かつパーフェクトならばSSSを取ることができる。



立ち強攻撃の2段目キャンセルで斬影拳どりゃ〜どりゃ〜



ダメージを受けてしまったら斬影裂破を当てて稼ぐといい

ダメージを受けてしまったら、まず相手の体力を確認。半分ぐらい残っている場合は、斬影裂破狙いに切り替える。体力が残り少ない時は一気に瞬殺する。

ホワイト戦（2本目）は、ブービーショットをかわしたあと、超裂破弾の最後の部分を当てるといい。

●M，Y−剣魂・千葉県

〜幕末浪漫〜月華の剣士（李 烈火・技）

使う連続技は、ジャンプB→立ちA・A・B（・↓+C・C）→キャンセル龍槌旋or炎扇翔（+追加技）。

相手をダウンさせたら、またジャンプBで跳びこむ。ヒットした時は連続技を決め、ガードされたらとりあえず、再びジャンプBで跳びこんでいく。また、立ちA・Aをガードされても、すぐにB・↓+Cまで派生させてしまえば、CPUは立ちガードでかたまったまま↓+Cを食らうことが多い。

相手を気絶させたら、超奥義の突進部分のみを当てる。これは、超奥義の扇子攻撃を気絶中の相手に当ててしまうと、相手がダウンしてしまううえにダメージが0になるためだ。

あとは、おなじみの弾きで稼いでいく。

●M，Y−剣魂・千葉県



相手が気絶したら、間合いを離してから奥義・炎龍纏身を出そう

第7回バトル・ハイスコア ポイントランキング

1位	うしくん隊長・北海道	849Pts.
2位	橘ウキョ〜・長野県	719Pts.
3位	ふうまのすずくん・新潟県	548Pts.
4位	月を見るたび思い出せ・兵庫県	482Pts.
5位	M，Y−剣魂・千葉県	283Pts.
6位	高桑敏裕・愛知県	130Pts.
7位	氷神刀・兵庫県	126Pts.
8位	カムイの戦士・神奈川県	120Pts.
9位	市原和弘・岐阜県	86Pts.
10位	うしくん隊員壱号・北海道	66Pts.

今月のハイスコア

真説サムライスピリッツ武士道烈伝（SS）

キャラクター	プレイヤー	レベル	備考
覇王丸（邪天降臨之章）	ふうまのすずくん・新潟県	13	ALL
ガルフォード（邪天降臨之章）	ふうまのすずくん・新潟県	13	ALL
ナコルル（邪天降臨之章）	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
橘右京（邪天降臨之章）	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
チャムチャム（邪天降臨之章）	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
橘右京（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	19	ALL
牙神幻十郎（邪天降臨之章）	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
ガルフォード（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
覇王丸（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	22	ALL
牙神幻十郎（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	23	ALL
ナコルル（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	23	ALL

真説サムライスピリッツ武士道烈伝（PS）

キャラクター	プレイヤー	レベル	備考
ガルフォード（邪天降臨之章）	氷神刀・兵庫県	12	ALL
覇王丸（邪天降臨之章）	AE86・熊本県	13	ALL
	ふうまのすずくん・新潟県	13	ALL
	氷神刀・兵庫県	13	ALL
ナコルル（邪天降臨之章）	氷神刀・兵庫県	13	ALL
橘右京（邪天降臨之章）	氷神刀・兵庫県	13	ALL
チャムチャム（邪天降臨之章）	氷神刀・兵庫県	13	ALL
橘右京（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	19	ALL
覇王丸（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
ガルフォード（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
ナコルル（妖花慟哭之章）	リムラーなバリオ・埼玉県	20	ALL
チャムチャム（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
牙神幻十郎（邪天降臨之章）	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
牙神幻十郎（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	23	ALL

メタルスラッグ2（NG）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
MARCO	FBI・神奈川県	5,572,020	ALL

ブレイジングスター（NG）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ウィンディナ	梶並知記・東京都	52,317,690	6面
DINO246	SHELA・大阪府	37,272,230	ALL
ベプロス	鈴木直登・愛知県	25,008,660	6面

ジョー・ヒガシ	橘ウキョ〜・長野県	1,631,300	ALL
ギース・ハワード	橘ウキョ〜・長野県	1,579,200	ALL
タン・フー・ルー	橘ウキョ〜・長野県	1,566,800	ALL
不知火　舞	橘ウキョ〜・長野県	1,537,200	ALL
キム・カッファン	橘ウキョ〜・長野県	1,508,600	ALL
秦崇雷	橘ウキョ〜・長野県	1,503,100	ALL
ビリー・カーン	うしくん隊長・北海道	1,486,200	ALL
テリー・ボガード	橘ウキョ〜・長野県	1,467,500	ALL
チン・シンザン	橘ウキョ〜・長野県	1,380,900	ALL
アンディ・ボガード	M, Y－剣魂・千葉県	1,368,900	ALL
ボブ・ウィルソン	橘ウキョ〜・長野県	1,357,400	ALL
ホンフゥ	橘ウキョ〜・長野県	1,337,600	ALL
山崎竜二	橘ウキョ〜・長野県	1,332,500	ALL
フランコ・バッシュ	橘ウキョ〜・長野県	1,324,000	ALL
アルフレッド	橘ウキョ〜・長野県	1,317,100	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	橘ウキョ〜・長野県	1,291,300	ALL
望月双角	橘ウキョ〜・長野県	1,256,100	ALL
ローレンス・ブラッド	橘ウキョ〜・長野県	1,186,300	ALL
サバイバルモード（スコア）ブルー・マリー	橘ウキョ〜・長野県	1,514,000	ALL
サバイバルモード（タイム）フランコ・バッシュ	橘ウキョ〜・長野県	4'11'55	ALL

〜幕末浪漫〜月華の剣士（NG／NGCD）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
玄武の翁（技）	M, Y－剣魂・千葉県	5,560,100	ALL
雪（技）	M, Y－剣魂・千葉県	4,084,400	ALL
楓（技）	M, Y－剣魂・千葉県	3,678,100	ALL
嘉神慎之介（技）	M, Y－剣魂・千葉県	3,618,500	ALL
御名方守矢（技）	M, Y－剣魂・千葉県	3,573,200	ALL
斬鉄（技）	M, Y－剣魂・千葉県	3,317,500	ALL
直衛示源（技）	高桑敏裕・愛知県	3,197,500	10人目
李　烈火（技）	M, Y－剣魂・千葉県	3,153,100	ALL
一条あかり（技）	M, Y－剣魂・千葉県	3,049,300	ALL
暁　武蔵（技）	M, Y－剣魂・千葉県	3,044,600	ALL
天野漂（技）	高桑敏裕・愛知県	3,038,400	10人目
神崎十三（技）	高桑敏裕・愛知県	3,036,100	ALL
鷲塚慶一郎（技）	高桑敏裕・愛知県	2,941,800	ALL
紫鏡（技）	高桑敏裕・愛知県	2,637,100	ALL
タイ[illegible]楓（力）	月を見るたび思い出せ・兵庫県	40人斬り	－

真説サムライスピリッツ武士道烈伝（NGCD）

キャラクター	プレイヤー	レベル	備考
牙神幻十郎（邪天降臨之章）	カムイの戦士・神奈川県	30	ALL
ガルフォード（邪天降臨之章）	カムイの戦士・神奈川県	33	ALL
覇王丸（邪天降臨之章）	カムイの戦士・神奈川県	35	ALL
ナコルル（邪天降臨之章）	カムイの戦士・神奈川県	37	ALL
チャムチャム（邪天降臨之章）	カムイの戦士・神奈川県	37	ALL
橘　右京（邪天降臨之章）	カムイの戦士・神奈川県	38	ALL

THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS（NG）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
エディットチーム	うしくん隊長・北海道	798,800	ALL
餓狼伝説チーム	うしくん隊長・北海道	774,600	ALL
主人公チーム	うしくん隊長・北海道	768,600	ALL
サイコソルジャーチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	747,500	ALL
龍虎の拳チーム	うしくん隊長・北海道	720,800	ALL
おやじチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	689,000	ALL
八神チーム	うしくん隊長・北海道	681,100	ALL
女性格闘家チーム	うしくん隊長・北海道	652,600	ALL
'97スペシャルチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	648,200	ALL
怒チーム	真到漢道・大分県	647,700	ALL
キムチーム	うしくん隊長・北海道	615,200	ALL
オロチチーム	うしくん隊長・北海道	586,500	ALL
アメリカンスポーツチーム	うしくん隊長・北海道	562,300	ALL
サバイバーモード（タイム）テリー・ボガード	大蛇・埼玉県	5'52'94	ALL

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS（NG/NGCD）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
秦崇秀	うしくん隊長・北海道	1,674,900	ALL
山崎竜二	うしくん隊長・北海道	1,657,400	ALL
リック・ストラウド	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,604,400	ALL
テリー・ボガード	うしくん隊長・北海道	1,588,200	ALL
秦崇雷	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,587,000	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,577,900	ALL
李　香緋	うしくん隊長・北海道	1,544,000	ALL
キム・カッファン	うしくん隊長・北海道	1,542,500	ALL
フランコ・バッシュ	うしくん隊長・北海道	1,541,000	ALL
ギース・ハワード	うしくん隊長・北海道	1,527,400	ALL
タン・フー・ルー	うしくん隊長・北海道	1,520,200	ALL
不知火　舞	うしくん隊長・北海道	1,515,500	ALL
ジョー・ヒガシ	うしくん隊長・北海道	1,510,900	ALL
ダック・キング	うしくん隊員　壱号・北海道	1,481,900	ALL
ビリー・カーン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,481,800	ALL
ホンフゥ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,475,400	ALL
チン・シンザン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,465,000	ALL
アンディ・ボガード	うしくん隊長・北海道	1,463,100	ALL
望月双角	うしくん隊長・北海道	1,462,900	ALL
ブルー・マリー	うしくん隊長・北海道	1,454,900	ALL
ボブ・ウィルソン	うしくん隊長・北海道	1,431,900	ALL
ローレンス・ブラッド	うしくん隊長・北海道	1,357,600	ALL
サバイバルモード／ジョー・ヒガシ	うしくん隊員　壱号・北海道	4'02'16	ALL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND（PS）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ブルー・マリー	市原和弘さん・岐阜県	1,744,600	ALL
秦崇秀	橘ウキョ〜・長野県	1,736,400	ALL
ダック・キング	橘ウキョ〜・長野県	1,697,600	ALL

バトル・ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。2P側からの開始はOKです。
●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CD Z）、PS、SSのどれでもOKですが、どれを使用したか必ず明記してください。
●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。スコアネーム（PN）を書かれていない場合は本名で掲載されることになりますので、ご了承ください。
①ゲームタイトル
②ハード
③スコア
④キャラクター名
⑤ランク
⑥面数（何人目までいったか）
⑦あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑧住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム
●申請スコアの証拠として、キャラクター名とスコアが同一画面上にあるVTR（VHS）を同封してください。
●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容の録画されていないものは集計できません。
●ゲームランク（レベル）は注意書きがない限り不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。
●以下のゲームが対象となりますが、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。また、カウンターストップが出たキャラ、モードについては、それが出た月までで集計を締め切らせていただきますのでご了承ください。本文中のスコアで文字に網のかかっているものが、今月のカウンターストップしたキャラ&モードです。
すでにカウンターストップしたキャラ、モードについては以下に記述します。応募する際はそのキャラ&モード以外のもので挑戦してください。
①幕末浪漫第二幕月華の剣士（キャラ別に募集。タイムアタックは1番成績のいいキャラのみ掲載）
②KOF'98（チーム別に募集。サバイバーモードは1番成績のいいキャラのみ掲載。チーム別ハイスコアは既存の12チーム＋エディットチームのそれぞれのものを掲載。エディットチームは1番成績のいいチームのみ掲載。エディットチームに隠しキャラをまぜるのはOK。なおシングル戦は募集しません）
③RB餓狼伝説2（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）
④月華の剣士（ハードごとに分け、キャラ別に募集。タイムアタック&サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載。※NGCD版サバイバルモードは受付終了）
〈カウンターストップ〉
サバイバルモード／玄武の翁、嘉神慎之介（覚醒後）
⑤ブレイジングスター（機体別に募集）
⑥メタルスラッグ2（1番成績のいいキャラのみ掲載）
⑦真説サムライスピリッツ武士道烈伝（各ハードで分け、さらにその中でキャラ別に、クリア時の主人公のレベルが1番低いものを掲載。録画は最終ボスの直前からでOK。ボス撃退前のレベルが分かるよう、メニュー画面も必ず録画すること）
⑧RB餓狼伝説スペシャルDOMINATEDMIND（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）
この他のゲームでも、過去のハウスコアに掲載されたハイスコアを越えているものについては対象になることがあります。
●スコア集計は、必要事項を明記のうえ、左記宛先まで。
●締切りは2月末日、発表は5月号の誌上にて。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 (株)芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「バトル・ハイスコア」係

ポイントランキングの説明

このバトル・ハイスコアでは、読者のみんなから送ってもらった各対象ゲームのビデオをもとに、ハイスコアの集計をおこなっているぞ（くわしい応募方法は募集要項を参照）。

そして、ここに掲載されているハイスコアを更新、防衛するなどしたプレイヤーには、その都度一定のポイントが加算される（後述のポイント換算法を参照）。このポイント獲得数をみんなで競うのだ！

1回のポイントランキング開催期間は、6ヵ月。毎月ポイントランキング途中経過として、獲得ポイントの上位プレイヤー名とその獲得ポイント数を掲載していくので要チェックだ。そして開催期間最後の月にポイントランキング上位にいるプレイヤーには、編集部から記念品をプレゼントするぞ。

NGCD版『KOF'98』のスコア掲載は、来月号から開始！ NG版・サバイバーモードでついに5秒台が飛び出した『'98』だが、CD版で果たしてどんなハイスコアが飛び出してくるのか、担当も期待大!!

ハイスコアを目指す諸君の参加を待っているぞ!!

ポイント換算法

ハイスコアビデオを送ってくれたプレイヤーには、次の法則でポイントが加算される。
・ハイスコア樹立&更新15Pts．（カウンターストップした場合はさらに15Pts．追加）
・ハイスコアを防衛1ヵ月につき5Pts．
・送ってくれた人全員に1Pts．（ただし、同じ月に何本ビデオを送っても1人につき1点のみ）
※同じ月に、同じゲームのまったく同点のハイスコアが送られてきた場合は、基本的にその全員を掲載し普通通り全員にポイントを進呈。

今月のお知らせ

今月のランキングはなんと、先月からまったく順位の変動がありませんでした。来月はどうなるのか…今後の投稿に期待。

さて、来月からNG版『月華第二幕』&PS版『月華』の募集を開始します！ いつもどおり、剣質問わずの全キャラ募集。タイムアタックは一番成績のいいキャラのみ掲載となります。隠しキャラも受けつけますので、どんどん投稿してきてくださいね!!

また、投稿の際には必要事項は必ず明記してください。よろしく!!


今度のテストの結果しだいじゃまた卒業できないよ？
あ～ん？
ちゃんと勉強してるの？
当たり前だろ
ニヤリ
1日10分くらいな
燃えるだろ…
©SNK 1998
KOF
炎の不条理劇場
ストーリー＆イラスト
藤井みほな

藤井みほな先生へのファンレターはこちらまで。

宛先
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株)芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「藤井みほなファンレター」係




質実
剛健
で、これがこうなって…
いや、草薙しっかり勉強するのはいい…
キチンと授業を受けるのは良ろしい…
私にかまわず続けて下さい
キラリン
しかし……
ううう…


ガタ
えーここの公式は xと yが
ガタ
ガタ
ブル
ブル
ブル
よってこの問題の答えはー
ボキッ
勉強キライ
努力キライ
だめだコラァ!!!
ガオァァッ
ひいっ


ハッ!?
プス
プス
プス
やべっ!!
ユキッ!!
死ぬ!?
あれ!!
おれ!!
あた
あた
ふた
ふた
おっ!?
がばっ
女座り
キラーン
ずるずる
うう
もう
こない
で…



絶対合格
ヒュ
恐怖学習塾
やる気のない奴はやめろ!!受験は戦争だ!!
バシッ
恐怖
コラァ!貴様やる気がないなら帰れ!!
あ〜〜!?
すんません…
恐怖



もぎテスト
名前 草薙 京
80点
80点!?
すごいじゃない京!!
フフフフ
俺の
オオオ
勝ちだ!!!
パコーン
ドゴオオオ
これがアアア――
草薙の勉強だァアアアアアア
暴走!?
バガーン
うひーー
ガタ

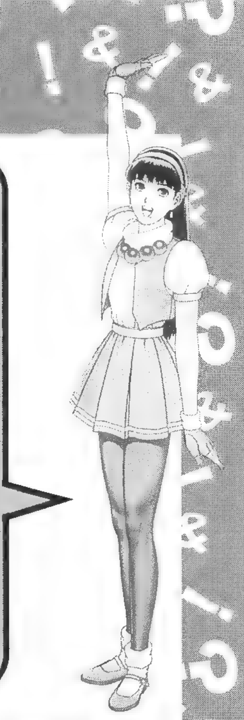


藤井みほな先生へのファンレターはこちらまで。

宛先 〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株)芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「藤井みほなファンレター」係

君のネオジオゲームの知識が
今ここで試される!!

クイズ×クイズ



茨城県の武志さん、リクエストありがとうございました、麻宮アテナです。この「クイズ×クイズ」では、クイズ正解者の中から抽選で10人にネオジオグッズをプレゼントしています。みなさんぜひ参加してくださいね。今月も「クイズ×クイズ」いっきま～す!

Q-1 クロスワードパズル

タテとヨコのカギを頼りにクロスを完成させせよう。そしてA～Fの文字を順に並べていくと、ある単語が出てくるぞ。それが答えだ!

1	2	■	3	4	5		6
7		8 (C)			(F)	■	
	■		■	■	■	9	
	■	■	10 (E)	11	12		
13 (A)		14					■
	■	15	(B)	■	16		■
17			■	18	■	■	19
	■	20 (D)					

A	B	C	D	E	F

※ヒント:龍虎外伝の王覚山の必殺技の1つ。

タテのカギ

1. レオナの必殺技の1つ。レバーを後ろにためて、前+キックボタンで出る、突進して相手を切り裂く技。
2. これが多いとなかなか先には進めません。要は失敗のこと。
3. 「ついに分かったぞ!ヤツが今回の事件の◯◯を握る人物だ!」「…先輩、なんでそこだけ英語なんですか?」
4. 女王様お得意の武器。『マジカルドロップ』のエンプレスが使っていました。マチュアとかが使っても上手そう。編集部の稲葉さんも。…いえ、なんとなく。
5. 日本で昔使っていた長さの単位。1◯◯は約3.03cm。
6. 誕生日、2月10日。格闘スタイル、総合格闘技。趣味、昔…銅像コレクション。最近…復活。さて、私は誰?
8. 定職をもたないでブラブラしている人のこと。格闘家はこれである割合が結構多いかも。みんなどうやってお金を稼いでいるのだろう?
9. 強敵と闘う時はこれを確保しておくのが基本です。また、対戦格闘ゲームのデザイナーもこれを用意するのに必死です。これがしっかりしていないと「ハメ」というヤバイものができるようになったりします。
10. 紫色の雲のこと。おめでたい雲であるそうな。
11. 今年も京が卒業できる確◯◯は0に近いんじゃないでしょうか…?
12. 護りし者、八咫一族の現在の名字。
14. 同一の数。同じ数。
18. 刹那が連れているフクロウの名前。
19. 『ブレイカーズ・リベンジ』のコンドル・ヘッズの必殺技「グランド・バッファロー・ホーン」。…さて、「ホーン」を日本語に訳すと何?

ヨコのカギ

1. クリスが嫌いなものの1つ、◯◯キャンディー。独特な食感が嫌なのかな?
3. 「風雲スーパータッグバトル」に出ている天才テコンドー&我流棒使い。キム・カッファンとは血縁関係にあるそうな。
7. 「ワールドヒーローズ」シリーズで異彩を放ち続ける怪僧。なんと昔、実際に同名の宗教家がロシアにいたのだ。
9. ひざのことを英語で。
10. 色々なところでお目にかかれる乾燥剤。食べたらだめですよ。
13. ハイパーネオジオ64の新作『餓狼伝説 WILD AMBITION』からの新キャラ。幼い頃から習っていたレスリングが得意な少女。
15. ◯◯も実力のうちとはいいますが…やっぱり真吾も◯◯だけではKOFには出れませんよね。
16. 物事が思う通りにはかどらないことを「◯◯があかない」といいます。
17. なぜか草薙柴舟が大嫌いな、ナイスバディなお姉さん。マチュアとセットな人です。
20. 風間火月は抜け忍…いわば忍者世界の◯◯◯◯◯として、つねに命を狙われている。

歴史クイズ

Q2 KOF（'94～'98）に出場経験のある女性キャラは全部で何人（同キャラは1人で計算）？

❶8人
❷9人
❸10人
❹11人
❺12人

プロフィールクイズ

Q3 千堂つぐみ、クラーク、ヘビィ・D!の3人に共通する項目は次のうちどれ？

❶天涯孤独
❷A型
❸レスリング
❹アメリカ出身
❺実は女性

シルエットクイズ

Q4 次のシルエット姿のキャラクターの正式な名前は何？　また、そのキャラクターの子供の名前を2人あげよ。



選択クイズ

Q5 次の文を読み、文中の選択肢、A、B、Cの中から正しいものをそのつど選んでいこう。そしてその答えを❶から❻の中で選べ。

SNKの携帯ゲーム機、ネオジオポケットは（A：サターン、B：ドリームキャスト、C：湯川常務）と互換性がある。

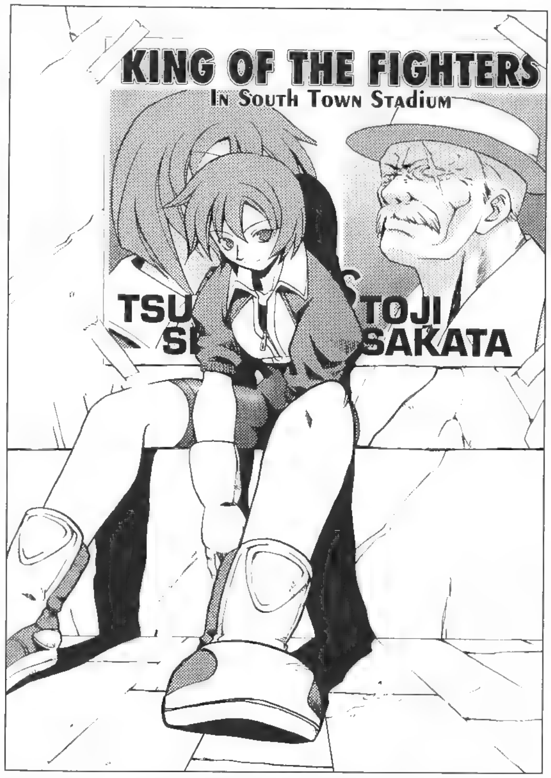
また、ネオジオポケット宣伝用のキャッチコピーは（A：いろいろあるけどネオジオポケットだ、B：極めろ！　NP、C：ゴーイングマイゲーム）である。

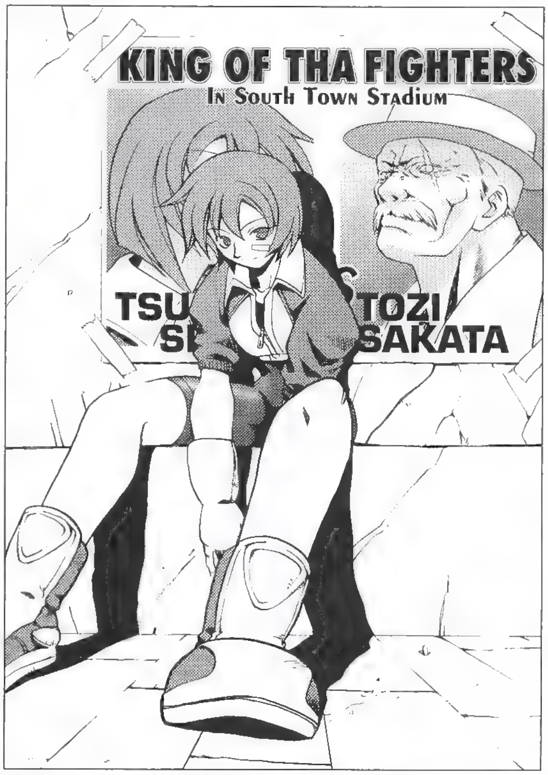
❶A、A
❷A、B
❸A、C
❹B、C
❺B、B
❻C、C

間違い探し

Q6 次の2つのイラストは右のイラストと左のイラストで何ヵ所か違っているところがある。いくつ違うところがあるか、次の番号から選べ。なお、印刷による汚れや色の濃淡の違いは間違いに含まないぞ。

❶1ヵ所
❷2ヵ所
❸3ヵ所
❹4ヵ所
❺5ヵ所





イラスト／石田あきら

クイズ×クイズ応募方法

官製ハガキにクイズ×クイズのQ1～Q6の答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先までご応募ください。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「3月号クイズ×クイズ」係

締切りは3月9日（必着）。発表は5月号誌上。正解者の中から10名様にネオジオグッズをプレゼントします。

1月号クイズ×クイズの答え

『SAMURAI　SPIRITS　2　アスラ斬魔伝』

左の各問題の答えを公式にあてはめると、出る数字は74。1月号74ページ載っているゲームのタイトルは『SAMURAI　SPIRITS　2　アスラ斬魔伝』。

Q1：2／Q2：10／Q3：3／Q4：4／Q5：2／Q6：2／Q7：3／Q8：2／Q9：36／Q10：1／Q11：3／Q12：4／Q13：2（UFO、写真の穴の数）

正解率は51．5%でした。

1月号クイズ×クイズ当選者

立石浩平・青森県／田中雄介・大阪府／上村幸子・埼玉県／横田和幸・岡山県／早川守・静岡県／井上幸子・神奈川県／河野理沙・鹿児島県／香田孝・佐賀県／清水涼子・千葉県／鳥山裕介・大阪府
（敬称略）

1 ミ	2 ト	■	5 キ	ム
7 カ	ラ	4 ク	リ	■
ン	■	8 シ	ン	6 ゴ
9 セ	3 ツ	ナ	■	ラ
10 イ	カ	ダ	■	ク

Welcome To PaoPao Cafe!

パオパオカフェへようこそ！

読者通信欄

ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！ 楽しいお手紙まってます!! よろしくねっ、ママパパ♡

ラジオで広がるネオジオゲーム

先日何気なくラジオを聴いていた時のこと、なんと番組の中でSNKのゲームについて放送されていたんです。リスナーおすすめのゲームということで、『KOF'98』と『ショックトルーパーズセカンドスカッド』についてのハガキが読まれていました。ゲーム番組じゃないのに、いきなりゲームの話が出てきて「なにィィッ！」（社のように）と思いましたが、どうやら以前、ネオジオのことを書いた僕のハガキが番組で読まれ、それを聴いた他のリスナーがゲームにハマっていったらしいんです。

こんな風にして他の人がゲームに興味を持っていってくれるなんて、とてもうれしかったです。

★PN／白須燎（栃木県）

編：そのラジオに送ったハガキの内容は知りませんが、まったく知らない人まで動かしてしまうなんて素晴らしい。よほど楽しそうにゲームのことを書いていたのでしょうね。こうやってゲーマー人口が増えていくといいな。（中嶋）

待ちに待った『月華2』そのできに大満足！

『月華の剣士 第二幕』とっても面白いですね。初日は2時間くらいゲーセンにいました（笑）。OPはとってもキレイで感動してしまいました。BGMは各ステージに合った感じでとてもよいです。新キャラもカッコイイですし。

でも、私が一番うれしかったのは前作のキャラが全員（?）健在だったことですね。ストーリーもさらに深いものになりましたし。だけど、その分EDがかなりツライようですが…（笑）。家庭版が出たら遊びまくるつもりです。

●PN／真部夏恵（北海道）

編：全国各地で盛り上がりを見せている『月華 第二幕』ですが、評判はかなりいいようですね。家庭用ROMも発売されたことですし、今後も対戦が楽しみなゲームです。けど、前作のキャラ全員ってことは…暁武蔵は？ （中嶋）

対人戦に怯える初刹那乱入はご遠慮ください？



●PN／やなかこたろう（大阪府）
こうしてみると、なかなかお似合な2人♡ 雰囲気が月華らしくていいっすな。個人的にも好き。



●PN／HOPE（長崎県）
KOFも月華もやってるかい？ 学生さんも色々大変だけど、頑張ってゲームする時間を作るナリ！

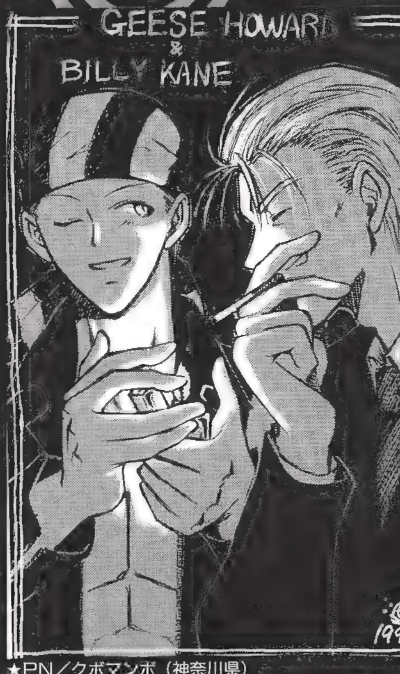


●PN／熊猫（鳥取県）
清純なイメージのナコちゃん。巫女さんってなんかいいよね…と思うのは俺だけかっ（笑）⁉



●PN／白偽ソウヤ（大阪府）
スペシャルチームも人気高いよね。まあ人気投票で選ばれたんだから当たり前か。3人の関係が好きです♡

PaoPao賞



★PN／クボマンボ（神奈川県）
たまには笑った顔もいいんじゃないでしょーか？ 優しい表情はあんまり見れないけど…休息も必要よね。

見ているだけじゃやっぱりつまらなくって、どうしても刹那を使ってみたくて、人があまりいない頃合いを見計らって対戦台だったけどコイン投入。必殺技のコマンドなど頭にほとんど入っていない状態でしたが、それでもやれることがうれしくてしょうがありませんでした。

しかし、（私にとっては）恐れていたことが起きました。2P側に人が座ろうとしているのです！　以前KOFを初めてやった際、乱入されてこてんぱんにされてしまったことがあり…それ以来、対戦台は極力さけていました。私はつい、隣で見ていた友人に向かって「うわー、対戦はやりたくないよー！」と大声を出してしまいました。

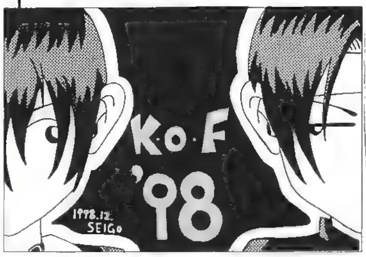
…そしていつまでたっても乱入してくる気配がないまま、刹那での『月華　第二幕』初挑戦は終わりました。どうやら私の叫びを聞いて、乱入を見合わせてくれたようなのです！

あの時の、ちょっとカッコよさげな（笑）お兄さん！　どうもありがとうございましたー。

●PN／青井真由香（千葉県）

編：慣れないゲームとなると、つい対戦は敬遠しがちになってしまいます。初プレイが乱入され5秒で瞬殺…という話もよく聞きます。練習台がそろっていることが理想なのですが、ゲーセンだってお店ですし、どうしてもインカムのいい対戦台を優先してしまうし、練習台がないお店だってあります。『初心者練習中』と表示されるゲームもありましたが、結局今のところはプレイする人たちの気配りにかかっているのかも知れませんね。

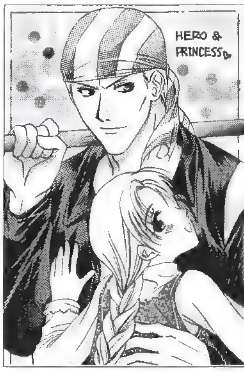
ただ、青井真由香さんの叫びを聞いて「初心者が練習してんだな。待ってあげよう」と考える好意的なお兄さんもいれば、「何で対戦台なのに乱入しちゃダメなんだよ」と、ムッとする人もいるかも知れませんね。人それぞれですから…。（中嶋）



●PN／吉坂誠悟（熊本県）
なんか…いい感じだねぇ…うん。特に京の目つきがすべてを物語っているようで…（笑）。うきゅ。



●PN／氷川あづみ（広島県）
ペンダントを握りしめてる手が、なんか雪らしいなぁと思っちゃったよ…。いい女だよな、雪姉さん。



●PN／フジモト（岡山県）
お姫様♡　いいですねっ!!　個人的大プッシュ（笑）。てゆーか、ジョー…苦労するよね、ジョー…（笑）。

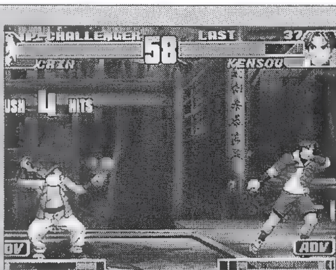


●PN／鳴神霊凍（香川県）
紫なあかりちゃんも味があっていいよねえ♡　受験、いよいよラストスパートだね！　頑張れ!!

ストーリーアルバム

絵に描いた泥沼!?　サイコチームの悲劇

―月号53ページ、一番上の写真より。



ケンスウ「そんな…私よりお酒の方が大事なのね!?」
チン「おーう、ヒック。…ってゆーか、それ以前にお前なんかきらいじゃ」
ケンスウ「ひどい！　ひどいわ!!」
ケンスウはその場から泣いて走り去っていったという…。
★PN／古牛乳当流（奈良県）

編：涙にぬれるケンスウが痛ましい…。というか、ひどい老人だな、チンよ（笑）。本当に泣いているように見えるのが、この写真の面白いところでしょうか。…って、こういう写真を見て「おもしれーっ！」とかいってる私も、もしかしてひどい人？（片山）

置いてけぼりか!?　船を呼ぶ刹那

―月号29ページ、一番上の写真。



刹那「その船待ってくれぇ」
嘉神「もっと旗をふれぇ」
●PN／ユリちょうLOVE（大阪府）

編：必死になって旗振ってる（ように見える）刹那がよいですな。対照的にクールな嘉神さんもいい感じだ。…で、何で船呼んでんの？（片山）



●PN／ボブチーム（岡山県）
ケガしてあんまり描きこめなかったということだけど、そんなことないよっ。気をつけてねー。



●PN／華月あきら（栃木県）
色男3人組ですな。この3人でエディット組んだら、大会中の女の子人気が集中するだろうね（笑）。

オープンテラス

第1形態は男、第2形態は女とくれば、第3形態はオカマがくると思っていたのに。サービス悪いぞ、ユガ様ー●PN＝イトコンドリア（福岡県）／設定上ではメスユガに羽が生えたものが第3形態となっているようです。別のものが生えてたらイトコンドリアさんもさぞ満足だったでしょうに。（中嶋）

オープンテラス

初めて『KOF'97』をプレイした時、どういうわけかニューフェイスチームを見て、シェルミーを大富豪のお嬢様、クリスをその妹、社を召使と思った。その後4ヵ月間もそう思いこんでいた。●PN＝火宮直人（宮城県）／そういわれると、確かに社って使用人っぽいような気も。社よ、君のたくましい腹筋は掃除や植木の手入れに使ってこそ美しく輝くのだ…とかいったらファンからフクロ決定。（中嶋）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人の紹介。[illegible]人との関係についてともに語り合おうではないか！

そして、彼はいった…「これが正義の力だ」

私の友人に『月華』の李使いがいます。彼は対戦で負けそうになると、「ちょっと待ってくれー」といって息吹をやりはじめます。そしてある程度体力が回復してくると、相手が「もう、ええやろ」とかいって近づいてきます。

すると彼は、「もらった」といって息吹を止めて、下蹴りを連打します。もちろん相手は油断してますし、下段ですから当たります。でもって彼は超奥義まで連続して入れて、勝ちます。

俺が「ひきょーやん」というと、彼は「李の声を聞け」といってきます。それで李の声を聞いてみると、「これが正義の力だ」なんていってやがるんですよ。

彼をどーしてやりましょう、皆さん？

●PN／ルイーズ（京都府）

編：その彼が息吹をやってる間に相手側の台にいって、「…しゃがみガードしとき」と、こっそり耳打ちするというのはどうでしょう。正義の力もしゃがみガードの前には屈するのだよ、はっはっはっ！まあ、それはともかく、私個人としては〝シャレ〟で許される範囲ならば、そういうのも微笑ましくていいんじゃないかと思います。もちろん相手にもよるので、ターゲットはお友達だけにしましょうね。（山崎）

親切な少年の身も凍る一言

先日、私がいつもと違うゲーセンへいき、KOF'98をプレイした時のことです。

小学生くらいの男の子が私の横にきて「ちょっと貸して」といい、超必の出し方をいとも簡単に教えてくれました。そしてその男の子はすぐに台を返してくれて、ひと言「がんばれ！」といってくれたのです。

私はこんな知らない土地で親切にされたのが嬉しくて、満面の笑顔で「ありがとう♡」と返しました。すると、その男の子は変な顔をしていったのです。

「もしかして…女の人じゃないよね？」

ずきゅ―――――んっ！

この子はずっと私のことを男だと思っていたのか!? …私、声が男らしいんですね。

ちょっとあったかくて、ちょっと冷たい、私の「知らないゲーセン日記」でした。

★PN／朝夜流海（東京都）

編：せっかくの満面の笑顔が…。でも、その男の子には悪気はなかったはずなので、大目に見てあげてくださいね。そういう少年の無邪気さは貴重ですよ。（山崎）

振り向けばそこに雷光拳

僕の友人Sから聞いた話です。

ある日、友人SはゲーセンでKOF'98をやっていたそうです。そして紅丸で雷光拳を出したその時、そばにいた女の人が「雷光拳！」といいつつ友人Sに向かって雷光拳をやってきたというのです！（もちろんマネで寸止め）

そして、そのあと友人Sが「今度はこっちやろうかなー」と一人言をいいつつ別の台へ向かうと、雷光拳をやってきた女の人がすばやくイスを引いて「はい、どうぞ！」と友人Sにその台のイスをすすめたそうです。

友人Sは、その時は怖かったらしいですけど、その話を僕にした時には僕と一緒に大笑いしてました。

●PN／薙神恭（神奈川県）

編：1、ただの親切なお姉さん。2、熱狂的な紅丸マニア。3、奇をてらった逆ナンパ。4、自由人。可能性はさまざまですが…さて、真相はいかに!? ということで、謎は謎のままです。謎の女。格好いいじゃないですか。真実を知るよりも、謎のままにしてお



●PN／麺屋さきち（愛媛県）
静かで激しい、冷めているのに熱い…そんな感じのする雰囲気ですにゃ。すごく彼女らしいよね。



●PN／梅治マツ（北海道）
楽しんでますかー？ わーん、ゲーセンいきたいよう（涙）。こっそり慎ちゃんがいい感じ（笑）。



●PN／斎藤暁（静岡県）
アテナのモノローグに心ひかれました。どんなゲームになるのか楽しみだよね♡ 期待しよう!!



●PN／カトリマット（宮城県）
虎徹の登場デモ楽しいよね（笑）。彼らの先はまだ分からないけど、PS版出るし…まだまだ月華!!



●PN／藤真天（兵庫県）
お帰りなさ～い♡ この時期って恋する人たちの大イベントなんだね。いや～んラブラブ（笑）。



●PN／橘かずき（埼玉県）
闘って欲しいよな。可愛いし、強そうだし…次回作、マジで期待!! SNKさん、よろしく（無責任）。

オープンテラス

羅刹ナコから円舞剛脚を食らい「モノ」を押さえてうずくまるカラクリ磐馬。柳生の科学力はそんなところにまで…。★PN＝七瀬すくね（愛媛県）／しかも切られると血も出るし。…はっ、実は姫がカラクリ磐馬に乗りこんだのではなくて、カラクリ磐馬こそ手術後の姫自身なのでは⁉ 柳生の整形医学力も世界一ィ！（中嶋）

キャラ♥レター

愛しのアスラ(どっちも)様へ 出しすぎなあなたに…イヤーン♡

最初はね、見向きもしなかった、サムライに。でもね、1月号の設定原画見て鼻血出るかと思うぐらいブッ飛んじゃった。キャッ♡ だって、アスラ様、あなた出しすぎよ…イヤーン♡

凍りつくようなその瞳（見つめられたらイ・チ・コ・ロよ♡）、形のいいヒップ（さわりた〜い♡）、スラッと伸びた生足（ナマよ、ナマ！）、そして…イ、イヤ〜ン!! 私の口からはいえないわ!! ふんどし（？）の向こうに何（ナニ）があるかなんて死んでもいえないわ!! だって私、花の16歳の乙女だモン…♡

とにかく、最近環境ホルモンが流行っているらしいから、男に狙われないように気をつけてね♡

次回はどこまで脱ぐかしら？ じゅる♡

●PN／コヂマトミヲ（宮城県）

編：最近の花の16歳の乙女は欲求が妙に具体的ね。彼、あれ以上出したらモザイク入っちゃうんじゃないかしらん？ …編集部の上原さんは喜びそうだけど。それはそうと16歳の乙女ちゃん、気をつけて。合いの手がオヤジくさいかも…。あとよだれふきなさい、よだれ。（稲葉）

あかりちゃんのためなら どんな奴でも俺の潜在奥義で秒殺確定!!

あかりちゃん、好きじゃあ〜〜〜!!!

もう、君のことが好きで好きでたまらない♡ その小さな体にあふれるぱわー、ちょっと強気な関西弁、そしてぎこちない英語、すべてが俺の宝物だ♡♡

君のためなら怖いものなんて何もない。楓だろうが、守矢だろうが、刹那だろうが、俺の潜在奥義「人の恋路をジャマする奴は俺に斬られて死んじまえ」で秒殺確定（特に楓）♡

いつか君が世界にはばたく時は俺もついていきます。だから英語でいわせてください。

あい らぶ ゆー ってね!!!

追伸 十三さんも大好きです♡ 弟子にしてください!!

●PN／くしだんご（山梨県）

編：ひらがな英語が可愛いわね。でもその状態であかりちゃんと2人きりで海外いったりしたら、ちょっと心配だけど。頑張って勉強してね。あとどうでもいいけど技の名前が長すぎると編集者にはきらわれるかも。（稲葉）

いた方がよいこともあるのです…なんてね。（山﨑）

じゃっじゃじゃーん！ その時少年は…⁉

この前ゲーセンにて、私はKOF'98をプレイしていました。すると、ちょっと可愛げな少年が、となりで私のプレイをじっと見ていました。

何だろう…と思いつつもゲームを続けて、4回戦目に入ろうとした時、真吾くんが乱入。そして「じゃっじゃじゃーん!!」と真吾くんがいった瞬間、その少年は「ぶっへぇーっ!!」と吹き出して去っていってしまいました。

…どうしてだっ!! 何故?! 真吾くんの何がおかしかったんだよぅ少年〜っ!!

●PN／梧なお（北海道）

編：…なんとなく、分かる気がする。一度ハマっちゃうと抜けられないかも。何がおかしいってことはないと思うんだけど…ねぇ。（山﨑）



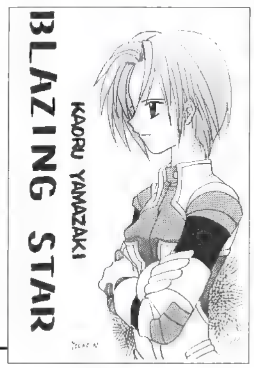
●PN／一神カゾン（福島県）
兄貴って普通の格好するとすごいいい男だと思うのよ。いや、あの格好も悪くないけどさ…（苦笑）。



●PN／玄周廟吏（大阪府）
守護神同士、思うところは違っても仲よくなれるかも（笑）？ なんか微妙な関係がいいよね。



●PN／秋里みりん（千葉県）
可愛くて大人っぽくていい女だよね。スタイルいいから何を着ても似合うし。…女の夢だわ（笑）。



●PN／のはらよーこ（山形県）
わーい、リクエスト応えてくれてありがと♡ 薫♡ 単純に他のキャラのハガキこないのよ…（涙）。



●高橋靖典さん（埼玉県）
獲物を捕らえた感じの目がいいですな。響ちゃん、よく気づいたねといっておきましょう（笑）。



●PN／佐倉梨菜（山口県）
いや、ダジャレ全然OKっすよ！ 少しの笑いは、都会で乾いた心の清涼剤（笑）。今後もよろしく。

オープンテラス

アスラの衣装、こいつのコスプレをするとと男性初の露出に対しての衣装チェックが入るんじゃ…。●PN＝中江いぶき（千葉県）／かくして半裸の舞のごとく、会場ではカメラ小僧ならぬ耽美大好きお姉サマ方に囲まれてしまうのでしょうかね。ちょっといいかも。別にやんないけど。（中嶋）

替え歌、行っきま〜す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌、行っきま〜す！』。みんなのナイスなネタを大発表するゼ！　イエ〜イレッツシング！

NFは我らを試す!? キワどい11月号…

GLAYの『誘惑』で、何かと問題のある11月号の表紙についての歌です。ちなみに僕はフツーに買いました。

時にネオフリは我らを試す
11月号
キワどい視線を振り切って
WOW
裏を向け早く袋に入れて帰ろう
今はネオフリが誘うままに
Oh　おぼれてみたい
EVENING　SUN
学校の帰りに本屋よって
表紙見たとたん
違う本だと思う
I don't know how to buy.
don't ask me why
純情な俺を　Oh
ネオフリが焼きつくしてよ
闇に加速する俺をコワす
KISSをしそうな表紙がキツイ　11月号
それでも2人を愛してる
WOW
1年前の表紙とほとんど一緒だ
触れ合う2つのカラダがある
Oh　ホントにキツイ!
I don't know how to buy.
don't ask me why
立ち読みもできない　Oh
中身は普通の内容か?
困惑してるままにレジへ向かう　So　Dive
ネオフリを買った俺は不安だ
11月号
本当にこれはネオフリなのか
WOW
期待と不安にはさまれたまま
読んでいく
読んでる証を今ここに
WOW
時にネオフリは我らを試す
11月号
キワどい視線を振り切って
WOW
次の年の11月号はどうだろう
次もネオフリの誘うままに
Oh　おぼれてみたい

注：英訳「私は（本の）買い方が分からない、なぜかは聞かないで」スゲェ…。

★PN／タカヒロ（滋賀県）

編：大ヒット。間違いなく今月の最優秀作品ですわ（笑）。このテーマを選んだ着眼点といい、「11月号」の部分の曲のハマり方といい、もういうことなし。うっかり静かな編集部に笑い声を響かせてしまいましたよ。わはは。

今年の11月号がどういう表紙になるかは謎ですが、ここ2年続いたからねぇ。それを知ってるアナタもなかなかツワモノですが（笑）。…そして主題になっている去年の11月号表紙、もらったコピーを机の前にはって毎日眺めている私。ジーザス。（片山）

背景以外出番がない… 如月影二無念の歌

古いんですが、SPEEDの『WHITE　LOVE』で。如月影二無念の歌。

アメリカのステージのすみっこで
独り風に吹かれて
再登場の日を待つ
ビリーの登場デモしか
ほとんど出番がない（しかも限定）
あのルーレットにこっそり入ろうかな
真夏の'95　八神とビリーと一緒にチーム組んで
最後に八神に半殺しされた
ビリー「おのれ八神!」
影二「許さんぞ覚えてろ!」
復讐を誓うが
ビリーは出れても自分は背景なのさ
ああ　奴の息の根を止めれりゃいいものを
背景ばっかじゃ強がってても迫力ない
影二「何てこった——!」

愛すべきゲームたち

僕はやっぱり『餓狼』世界の住人

僕にとって最も印象的な作品は、この世界に入るきっかけになった『餓狼』のシリーズです。このシリーズは僕という一人の人間を作り上げた重要な一要素だと思います。

正直、5年以上も格ゲーをやっているにもかかわらず、僕はあまり上手にはなっておらず、今でもMVSのCPU戦でもエンディングにいきつく前に負けること数知れず。しかしこのシリーズの、その滑らかな動きと操作性のよさ、そして親しみやすい、いや僕にとってもう一つの「家族」のような存在といえるキャラクターたちのおかげで、勝っても負けても不快感のないゲームライフを今まで送ることができたのです。

ギースがいたからこの世界に入ることができた。舞のおかげで女性キャラを使うことに抵抗を感じなくなった。毎回中身は変わっても、すぐになじめるようにできているラインシステムのおかげで、作品が変わっても最初から違和感なくプレイできる。そしてなにより、僕にとって「姉」のような存在である舞や「もう一人の父親」ともいえるギースをはじめとしたキャラたちと当時の『餓狼SP』に酷似した（?）システムにより、『KOF』の世界にもすんなりと入りこめたのです。

『KOF』でも『餓狼』のキャラを使うことが多いです。特に『KOF'96』では夢にまで見たボスチームの登場を心から喜びました。『餓狼』以外の作品にも数多く触れていますが、すぐに『餓狼』につなげて考えようとしてしまう。『KOF』をプレイしていても僕はやっぱり『餓狼』の世界の住人なんだなぁ…とつくづく思います。

『RB2』では家族が3人も増えました。今後もより進化し、より親しみやすい『餓狼』を楽しみにしています。

☆PN／H・M・U（北海道）

編：『餓狼』シリーズにもついに新作がでました。新キャラがさらに2人増え、2Dから3Dになったことで慣れ親しんだシステムも大幅に変更。これが吉とでるか、はたまた…。新たな時代を迎えた『餓狼』シリーズ。あなたはどう受けとめていますか？（上原）



●PN／マルミ（長野県）
ゲームにどういうふうに登場するのかはまだ謎だけど、楽しみだよねっ！　格好よい役だといいな♡



●PN／からさわ（長野県）
やはりほほえましい2人ですな。プレイしまくってくださいませー裏の猫、超ラブリー（笑）!!

'98にアメスポいるのに影二「なぜ自分は出れない!? われだってまだイケるのに！」仏よどうか影二の願い叶えてたもれ
ビリー「永遠に無理だと思うが…」
●PN／ドリーマー小野寺（秋田県）

編：影二ーっ！ 復活希望の声は多いのに、未だ日の目を見ることのない不幸なキャラよ…。影二の姿を見るためにビリーを使う人もいるしなぁ。忍者なのに忍んでないのがいけないのか!? って、忍んでる忍者っていたっけ?（片山）



●PN／梦美（茨城県）
なんか女っぽいユリちゃんで、とってもいい感じ。色っぽいところも見てみたいのは私だけ（笑）？



●PN／水無月風鼓（静岡県）
闇の貴公子…なんかいいですね。ちょっとツボ入りました（笑）。黒嘉神、格好いいよな…。



●PN／佐々木ひゅう（大阪府）
馬！ いいですね。乗りたい〜。リョウの大切な馬なのに、山崎にとっては食料なのか!? こえっ。



●PN／鈴木梅子（秋田県）
愛は何より力になりますよ。実感しまくり。デコピン…やはり誰でも一度はそう思うよねっ（笑）？



●PN／たいはらお（愛知県）
ナコルルの強い面が表に出てるね。可愛いだけじゃなくて、強い部分があるからこそいいんだよな♡



●PN／牧野真（埼玉県）
そのボイスでいいのか、楓（笑）。嘉神さんて炎が似合うよね。華麗に舞う姿に惚れた女性数知れず…。

オープンテラス

不況のせいか、近くのネオジオ扱っていたゲーム店が消えていった。ネオジオ扱い店は1年で4店から1店に…。●PN＝トロ吹き（北海道）／市場競争で勝つには、やはり購買力の高い商品を常に置いておくべきでしょう。それを怠る者は脱落していくのみ。…あれ、何かまずいこといいました？（中嶋）

ゲーム用語辞典【ふ〜ほ】

【ふ】（フ）

Бу【ぶ】：2文字だけれど技名。暴走して頭悪くなったのか?
●PN／散々身散（鹿児島県）

武器破壊必殺技【ぶきはかいひっさつわざ】：サムライスピリッツシリーズの中の徒花的フィーチャー。壊れた武器の「おかわり」を黒子が放るのがあまりに不自然すぎたためか、「武器飛ばし必殺技」となった。
●PN／HiR．T（東京都）

フクロウ：刹那の愛鳥、ナギのこと。ただし、どう見てもミミズクに見えてしまうのはなぜだろう。
●PN／赤い扉（北海道）

不破刃【ふはじん】：消えたキャラを追っている消えたキャラ。
●紫竹弘之さん（神奈川県）

フリーター：「伝説の狼」のこと。あ、「白毛の男前」もそうだったっけ。
●PN／YUTT（滋賀県）

フール：何か勘違いしている方も多いようだが、間違っても鼻水を垂らした猫のことではない。
●PN／サトミダダシ（長野県）

ブルー・マリー：「過去は振り向かない」というが、婚約者を捨ててテリーといい感じになる、不貞きわまりない女。仮にあと半年遅かったら…以下自主規制。
●PN／CLUB-YMA（北海道）

ブレイジングスター：スコア稼ぎが熱い名作シューティング。敵弾が多すぎて一見不可能と思われる回避行動も、意図的な（？）処理落ちによって確認しながら取れるという親切設計。
●PN／マサユキ（広島県）

【へ】（ヘ）

ペット：主人に忠誠を誓い、その慰み物となることに至福を感じる小さきものどものこと。ただし、そのすべてが動物とは限らない。
●PN／RTFM（東京都）

ヘビィ・D！【へびぃ・でぃー！】：名前にバントマークがついている変なモヒカン。スポーツチームなんて呼ばれたりもするけれど、リーダー、あんたのそれは格闘技じゃないのか?
●PN／生足石田（埼玉県）

変態【へんたい】：個性を立たせようとするあまり、常識を逸してこれになったキャラは数知れず。たとえば「カッコいい」が「ナルシスト」、「少年のように元気」が「露出狂」など。KOFは変態の宝庫とすらいえよう。
●PN／ムスタング（兵庫県）

【ほ】（ホ）

暴走【ぼうそう】：血に狂った者、力におぼれた者、キャラの色香に理性を失った者の姿を指す。
★PN／デス太郎（兵庫県）

ほうむラン！：神崎十三の超奥義。時は幕末、場所は日本。なぜ彼がこのような言葉を知っていたのかは謎である。
●PN／木人（栃木県）

ボガード兄弟【ぼがーどきょうだい】：大企業の社長をブン殴るために、日夜当てのない旅を続けている2人の格闘バカのこと。
●PN／ユリちょうLOVE（大阪府）

僕【ぼく】：SNK美少年キャラの一人称。（例）閑丸、楓、秦弟、クリス。この一人称に弱い人数知れず。
●PN／日向みなみ（東京都）

ほくろ：嘉神慎之介の額についている点。別名千昌夫。
●PN／嘉神刹那（神奈川県）

炎のさだめのクリス【ほのおのさだめのくりす】：その身体にオロチの魂を宿す者。そのくせ大蛇薙を使う。…君がオロチを薙いでどうする。
●PN／真星紅零斗丸（福岡県）

捕虜【ほりょ】：救出された瞬間当たり判定が消え、戦場を元気に駆けめぐっては消えていく一種の無敵キャラ。
●PN／スタメラ2（大阪府）

次回の募集は【め〜や】です。
（詳細はP.111）

八角泰山…彼ほど話題にされない新キャラはめずらしかった。●PN=藤沢怜里(石川県)/ていうか、一緒に登場したパンツマンが強烈すぎたのでしょう。筆が武器とかいう前代未聞の設定も、「あっそう、それよりこいつのケツがさー」とかなってしまうのでしょうかね。(中嶋)

勉強はお留守だぜ!

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待ってるぜ!! みんな、ネオジオについての勉強は足りてるかい?

現況に意見!! 裏キャラ不要論

結論からいうと『KOF'98』の裏キャラの大半は単なる容量の無駄以外の何物でもないと思います。

誤解のないように申し上げておきますが、私は京や餓狼や龍虎チーム自体は好きです。しかし、裏キャラとなると話は別なのです。

なぜなら、裏キャラは表キャラと必殺技がちょっと変わったぐらいでしかないからです。オロチチームはともかく、他は存在意義すらないと思います。裏京も、彼に闇払いとか使われて攻められると何のための柴舟の復活だか分からなくなる気がして…。

そんなことに使う容量があるなら、キャラを増やすとか試合開始前デモを増やすとか色々なことができるはずです。たとえファンサービスとはいえ表キャラがいれば充分のはず。できのいい『KOF'98』の中で一番できの悪いシステムが裏キャラだと思います。

●PN/Y.S.NAVY GENTLEMAN(埼玉県)

編:確かに裏キャラの数はすごいことになってきてますよね。数が多ければいいというわけでもないですし。キャラの選択肢が増えるのはうれしいんだけど、あんまり表キャラと違いがないんじゃあ…ねぇ。それだったら演出などに、もっと力を入れて欲しい気もします。さすがに最近の裏キャラの数はちょっと…なにしろ一冊で全キャラ攻略するのが大変なんス(泣)。(上原)

『月華の剣士 第二幕』マイキャラ早見表

これさえあればもう使うキャラに苦悩することはない…たぶん(リムロ調)。

・できれば1日3食ようかんがいい…楓
・体育の時、意味もなく前転をする性格…守矢
・冬に雪だるまを作ったら、とりあえずキックする…雪
・マリオでノコノコは倒さない…翁
・習字用の半紙で人形を作ったことがある…あかり
・カステラよりかすてぃら…十三
・剣道をはじめようと思ったけど突きができないからやめた…鷲塚&真田
・よく「殺しても死なない」といわれる…骸
・収入は全部、馬もしくはパチンコ…漂
・中国人は全員前髪がないと思っていた…李
・影二さん出してー(泣)…斬鉄
・金縛りによくなる…示源
・「俺の美学」とかノートに書いたことがある…嘉神
・コロ助が好きでたまらない…響
・教科書には絶対名前を書かない。もしくは匿名希望と書いたことがある…刹那
P.S. コーナー名の通り、授業中に考えた…ヤバイ?

★PN/払ウ者(岩手県)

編:ヤ、ヤバイッスよ〜。勉強は大事ッスよ〜(と、一応いっておく。一応大人だし)。でもネタは上等ッスよ。特に守矢と嘉神ネタがお気に入り。何か妙に納得しちゃいました。みなさんもたまにはこういうのを考えてみたら面白いかも。…授業中は駄目ッスよ(ホラ、一応僕、大人だし)。(上原)

新作も前作も一緒にプレイしたい!

1月号の「侍魂を家でやりたい!」という葉月うにさんの意見に賛成です。ハイパーネオジオ64のゲームは面白いものが多いです。しかし、台数が少ない。SNK系のゲームしか置いていないゲーセンでさえ2台あればいい方です。

それが何につながるか。そう、新作が出ると前作(前に稼動していたゲーム)はほとんどのゲーセンから消え去ってしまうのです。おかげで、『アスラ斬魔伝』の前作『侍魂』はもうプレイできません。4台ぐらいハイパーネオジオ64を置いてあるゲーセンでもプレイできないんです。

次のハイパーネオジオ64の新作は『餓狼』…それが出た時に前作、前々作がプレイできなくなるであろうことが残念です。地方だからこその悩みかもしれませんが…。移植が無理なら何か対策をっ(切実)!!

●PN/二色ひとえ(岩手県)

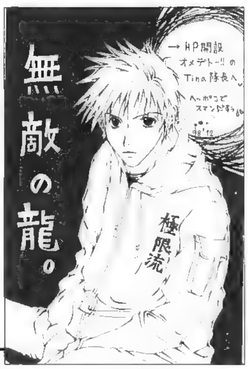
編:新しいゲームが出るたびに、そう古くもないゲームでも総入れ替えになっちゃうってのは厳しいですね。特に前のゲームが好きだった場合は。やりこみもしにくいですしねぇ。何とかならんか。(上原)



●PN/キョウタ少年(滋賀県)
口元が色っぽいですにゃあ♡ 普段はこんな格好してるんでしょーね。写真集とか見てみたい(笑)。



●PN/将軍日の丸(東京都)
小次郎かっこいいよねー…まあその設定もひっくるめて愛してあげてくださいねー(苦笑)。



●PN/綾原ユチ(京都府)
極限流公式パーカー!? 欲しいにゃあ(笑)。リョウにもたまにはおしゃれさせてあげたいよな…。



●PN/椙原チナミ(愛知県)
月華2では覚醒君の方がメインになっちゃってるけど、普通の楓の人気も高いよね。プレイしてね!



●PN/いまい寿(静岡県)
強い女性の代表格になっちゃってるキングさん。こういう女性には憧れちゃいますね。素敵。



●PN/阿修羅(佐賀県)
バレンタインを知ってるとは、さすがあかりちゃん。で、そのチョコ誰にあげるの? 欲しいにゃ…。

オープンテラス

問：アンディと舞の結婚問題で最も不純な考えを述べよ。答：どっちが非プレイヤーキャラになるか賭けること。●PN＝Y.S.NAVY GENTLEMAN（埼玉県）／「アーンディ、私ちょっとKOFに出てくるから家のことよろしくね♡　おじいちゃんにごはん作ってあげるのよ」「でも…僕だってこの大会のために修行したんだし…」「お・ね・が・い♡」「……」とか？（中嶋）

よろず質問＆要望コーナー

『月華2』での楓のきらいな物である、「暑苦しい物」ってなんですか？
あと、食べ物ではきらいな物はないのでしょうか？
●PN／日向みなみ（東京都）

「努力」「根性」など、汗くさいこと全般です。覚醒後の楓は天才肌で、そういったものは自分には必要ないと思っています。
食べ物は、辛い物が苦手ですが特にきらいな食べ物はないようです。（SNK宣伝課）

『アスラ斬魔伝』のOPデモに出現する逆さまアルファベットは何とかいてあるのか知りたいです。速度が速くて目が追いつきません。
●PN／二色ひとえ（岩手県）

あの文字は「アスラ文字」です。文字内容「ユガに対する復讐の誓い」みたいなものです。あくまでもアスラの頭の中で語られることなので、細かい内容は解りません。（SNK宣伝課）

刹那といるナギちゃんに関するプロフィールがあれば教えてください。
●PN／レイスリング（秋田県）

刹那と同様、常世の思念によって作り出された存在と推測されます。それ以上のことは不明です。（SNK宣伝課）

楓（覚醒前）は、覚醒しても覚醒前の意識や記憶はちゃんとあるんですか？
●PN／こだま皐月（埼玉県）

「覚醒前」「覚醒後」の記憶は同一です。ただ、覚醒の前後で物ごとに対する考え方が異なるので、
覚醒前：なぜ、あんなことをいったんだろう？
覚醒後：俺って普段は情けねぇな
という具合に、自分がやったことに戸惑うことが多いようです。（SNK宣伝課）



●PN／寒月萌樹（愛知県）
確かに刹那多かったですー。響ちゃんの表情がいい感じですにゃ。これからもよろしくなの～♡



●PN／T. ERU（千葉県）
何か違和感ないのはなぜなんでしょう（笑）。台詞も合ってるしなぁ（笑）。就職活動、頑張って!!

セクシー女と青春小僧



いやー、青春だなぁ…。てゆーか、知らないでプレイしたらそういうことになるのかしらねやっぱり（笑）。初めて見た時は驚いたもんねー。今ではもう慣れたけど…って、それも問題アリだな。

★PN／鈴木梅子（秋田県）

よく泣かされる。



いくら頑張っても、強い一撃には勝てないんだにゃ。それが世の中ってモンなんだにゃ。…本当に社会にゃ不条理なことだらけなんだけど、強く生きていかないとね。…そういう問題じゃない。

●PN／スガリュー（東京都）

ポリゴン餓狼伝説（仮）



笑ったら香緋のファンに怒られるかもしれないが、やはりおかしいので笑ってしまおう。わはは。…っていうかさぁ、本当に舞の胸ヤバいんじゃないっすかねー。角度によって…いやーん♡（死）

●PN／稲松サミー（新潟県）

なり。



長いのはいやだが、分かりやすいのはOK。技名見ただけでどんな技か想像できるもんな。あれを技名だといいきってしまうのもスゴイが。そんでもって天野さん、それらは技じゃない（笑）。

●PN／小松・改（東京都）

ネオポケで不知火舞の胸が揺れまくっているのを見て「すっごいなぁ、SNK」と敬意を表した私。●PN＝河橋御琴（福島県）／確かにあれを描いたドッターの執念たるや、相当なものがありますな。「ウチこそが元祖乳揺れだ。ハードを選ばず揺らしまくるぜ！」といっているような気さえしてきます。（中嶋）

オープンテラス

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき！ 自分の耳の壊れ具合を評価されてみないかい？

家庭料理が恋しい刹那の叫び？

刹那の無銘（弐）のボイスが「ムダだぁッ!!」なのに、「肉じゃがッ!!」と聞こえます。彼は家庭料理が食べたいのでしょうか…。

●PN／水無月皇（埼玉県）

編：たとえ故郷のない彼でも、おふくろの味は恋しいと思ったりなんかするんでしょうかね？ しかし闘ってる最中に食べ物の名前が出てくるとは、余裕なのか？ はたまたよっぽどお腹すいてるのかな、なんてね。空耳度は86点進呈するよん。（林）

オロチの強さは睡眠が秘訣!?

『KOF'97』のオロチの勝ちゼリフがずっと「我よりもすぐ寝るものはなし」と聞こえていた。のび太も真っ青、さすがオロチ！ と思っていたが、最近ネオポケの『R-』をプレイすることにより、ようやく彼が何をいいたかったのかに気づいた。

ごめんオロチ…。

●PN／ミウラーニャ（三重県）

編：一度思いこんじゃうと、それ以外には聞こえなくなっちゃうんだよね、空耳って。まあ『R-』はネオポケだから残念ながら声は出ないわけけど、勝ち台詞は文字で表示されるので、正確なセリフが分かって空耳星人の方々にはオススメの一品かもしれないね。

空耳度は88点進呈しちゃうぞ♡ （林）

『氷刃』の正しい発音は？

雪の飛び道具がどうしても「鬼門陣」に聞こえるんです。

知人は「ひもじい」に聞こえるそうですが、誰が何といおうとあれは「鬼門陣」です。

●PN／名称未定一号（宮城県）

編：不思議と空耳度が高い雪の『氷刃』。ほかにも「同人誌」やら「標準」やらと色々と投稿をいただきました。

でも、、鬼門陣が一番個人的に一番ウケてしまいました。だってねぇ、やっぱり「鬼門陣」だし（笑）。空耳度は82点でどうかな？ （林）

誰や俺を倒す奴？

月華第二幕の十三のダウンの時のボイスが「お前、誰やー？（早ロ）」に聞こえて仕方ないです…。

誰やいわれても…ねぇ？

●PN／水無月咲夜（東京都）

編：知らない人と闘うってことはあるかもしれないけどさ、負け際に名前尋ねなくてもいいんじゃないの？ もしかして名前聞いておいて、あとでリベンジしようとしているとかだったりして！ それとも可愛い子相手の場合には、どさくさにまぎれてのナンパだったいうことも考えられるかも（笑）。おっ、おそるべし十三!! 空耳度は79点でどうかな？ （林）

空耳Q&A

KOF京の中で庵が『NEVER LOSE MY WAY』という曲を歌いますよね。その歌の最後の方が「生まれ変わっちゃう芽が出ない邪魔はさせないNEVER LOSE MY WAY」と聞こえますが…。

本当は一体？

●PN／薙神京（神奈川県）

編：「生まれ変わっちゃう」ってそんなに明るい庵ってイメージと違うかも（笑）。実際の歌詞は「生まれ変わるCHANCE 止められない 邪魔はさせない NEVER LOSE MY WAY」となってます。

ちなみにこの歌はサイトロン・アンド・アートが出ている『NEO・GEO DJ Station in ねおちゅぴ』に収録されているので、じっくり聞きたい時はこちらで聞いてみてね♡ （林）

今月のお誕生日キャラ

あのキャラに出会えたことに感謝！ みんなの大好きなネオジオキャラの誕生日をお祝いしちゃおう！

HAPPY BIRTHDAY♡

2 FEB



●PN／星狐（広島県）

ルガールへ

昨年はチリの身から一転、ボスの座を奪回し、また新たなイカす秘書ズに囲まれ…全部ふまえておめでとう。ペットの黒豹も大切に。

●PN／館の主（兵庫県）

蒼月へ♡

あなたは軽く笑い飛ばすでしょうけれど、いわせてください。お誕生日おめでとうございます。心からお祝い申し上げます。

●PN／尚林るざみ（埼玉県）

お誕生日おめでとうございます！ とりあえず2月生まれということで。来年（西暦2千年）は盛大にお祝いしましょうネ♡

●PN／ぼー蒼碧（石川県）

大好きなシェルミーへ♡

お誕生日おめでとう！ いつまでも今のままのシェルミーでいてね。僕はこれからもずっと、君のことが好きだよ。チュッ♡

●PN／シェルボン（栃木県）

誕生日おめでと。これからもついていきます、お姉様♡

●PN／蘭堂絢（宮城県）

李烈火へ

お誕生日おめでとう！ あなたのおかげで、格闘ゲームの楽しさを知ることができました。これからもガンガン活躍してくださいね♡

●PN／りくの（山形県）

マリーへ

つらい過去にもめげずに乗り越えていく、そんな強い君が好きです。これからも強く、素敵な女性であり続けてください。お誕生日おめでとう！

●PN／巻町あおと（東京都）

嘉神慎之介様へ

お誕生日おめでとうございます。あなたが見守ってくださっていると思うだけで私は元気が出ます。これからもずっとお慕い申しております♡

●PN／紅澄（神奈川県）

HAPPY BIRTHDAY on Feb

シェルミー、実は私と一日違いなんですね、誕生日。マリー、これからも美しく、頑張れテリーと。蒼月、美しくいてください。ハイ。ダック、Pちゃんとその家族を増やしてくださいね。シャルロット、今はゲームに出てないけど美しい。ルガール、チリも積もれば人となる？ タクマ、家族と仲よく。月華はプロフィールわかんないナリ〜。

●PN／紗月梓（新潟県）

●PN／小松・改（東京都）





●PN／闇月由羽（神奈川県）

※2月生まれのおもなキャラ：2日ダック・キング、4日ブルー・マリー、シャルロット、タクマ・サカザキ、10日ルガール・バーンシュタイン、13日シェルミー、16日李烈火、22日嘉神慎之介、24日紫鏡、29日風間蒼月

ネオジオ特選同人誌コーナー

〈初心者向け同人誌の申込法講座〉

①定額小為替と切手を買う。…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込みの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②手紙を書く。…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『ネオフリマニュアル』500円×1冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました」

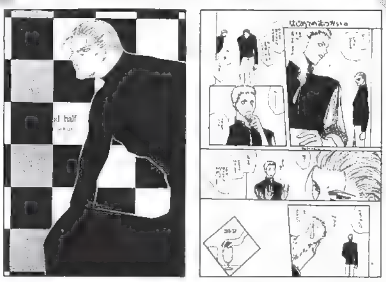
しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれないですね。

③宛名カードを用意する。…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④返信用封筒を同封する。…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

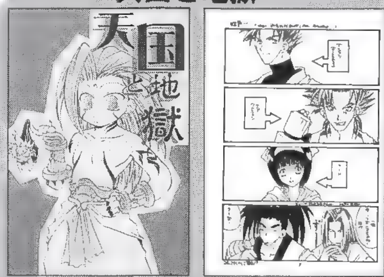
あとは①〜④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

Half and half



●ギース×ビリー本。甘いようでいてかっこいいという作者の独自のスタイルがいいです!!／B5／オフ／32P／400円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒983－0037　宮城県仙台市宮城野区平成1－24－2　熊田悦子（発行：平成如神企画）

天国と地獄



●おもに侍魂2がメインのサムスピ本。ギャグの小ネタがたくさんの1冊です。アスラと風間兄弟ネタがやや多めかも？／B5／オフ／28P／300円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒371－0823　群馬県前橋市川曲町228－13　林紀久恵（発行：養蚕農家）

月華光凛



●月華のオールキャラ本。マンガはギャグ中心です!!　月華語録集が楽しいです（笑）／B5／オフ／32P／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒112－0002　東京都文京区小石川5－30－5　ガーデン茗荷谷1－A　清水久美子（発行：HURRICANE）

肉まんと星の恋物語



●超ラブラブなケンスウ×アテナ本!!　ケンスウのファンの子にやきもちやいてるアテナが可愛いです♡／B5／オフ／44P／400円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒277－0825　千葉県柏市布施1090－7　瀬尾方中江いぶき（発行：ケンスウ♡アテナ向上委員会）

働く人々



●KOFのSPチームのギャグ本!!　それぞれのお仕事に注目した内容が中心です♡　パワフルなマリーがいい味出してます！／B5／オフ／28P／400円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒302－0034　茨城県取手市戸頭2－20－7　石川雅未（発行：GUN－SHOP）

大迷惑



●怒チーム本。静かなギャグが面白いです。全員わりと変な人なんですが、特にレオナが群を抜いて変かも？／A4／オフ／24P／450円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒192－0911　東京都八王子市打越町347－3－201　原田薫（発行：草履箱）

人類オロチ化計画



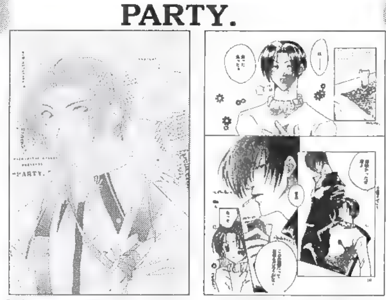
●オロチチーム本！　といってもどちらかというと社×クリスがメインな内容です♡／B5／オフ／52P／700円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒136－0071　東京都江東区亀戸5－5－11－404　田崎雅子（発行：覚悟完了）

SNK LIMIT



●SNKの格ゲーMIX本!!　KOF、月華、サムスピなどのギャグがメインです！／B5／オフ／48P／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒249－0002　神奈川県逗子市山ノ根3－20－8　塚本方サークル「K・K」（発行：KANNA・KATARI）

PARTY.



●京のバースディ庵×京本♡　かわいいカンジの京ちゃんが好きな人向けです!!／B5／表紙のみオフ／24P／300円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒018－2303　秋田県山本郡山本町森岳字町尻6－1　信太香奈子（発行：はちみつうさぎ）

オープンテラス

1月号KOF設定原画集の暴走庵は「ワタシ日本語ワカリマセーン」といっているように見える。●PN＝ユリちょうLOVE（大阪府）／そりゃあ暴走してますからな。まっとうな日本語でのコミュニケーションは不可能でしょう。八稚女デース。痛イデスカー。ゴメンナサイネー。…いい感じだ。（中嶋）

オープンテラス

『KOF京』で紅丸が恋をするイベントがあるが、その時京はその彼女の胸を見ている。京ってもしかして…。●PN＝オサカナ（山口県）／「つーか面倒臭ぇなぁ。この女のどこがいいんだよ。けど胸はけっこうあるなぁ。ユキと同じ…いや、けっこうあるぞ。ユキにもこれくらいあったらなぁ…って、あーくそ、何かムカつくなベニーの奴。邪魔しちまおうか」…という心境かどうかはまったくの未確認。（中嶋）

文通&募集コーナー

●最近越してきたばかりなんです。友達欲しいです。女の子がいいです。その他、なるべく若い人がいいです。何かお役に立てることがあれば、気軽にお手紙ください。19歳、男。〒225-0014 神奈川県横浜市青葉区荏田西1-12-44 真木英心

●よろずサークル新設！ 会員募集！ サークル『月兎（げっと）』に「ぜひとも入ってやろうじゃないか」という方を募集しています！ KOF、月華など、SNK格ゲー大好きな人たち！ 入りましょう！ 80円切手同封でお手紙ください！ 〒761-8084 香川県高松市一宮町373-9 香川貴依

●KOFが好きな方！ 特に真吾くん、庵さん、社が好きな方♡ 文通&友達いたしましょう。年齢性別不問。初回のみ80円切手同封でお手紙ください。13歳、女。〒226-0014 神奈川県横浜市緑区台村町656-36 小野みなみ

●龍虎、餓狼、KOFなどの格ゲーが好きな方、文通しませんか？ コスプレに興味があるので、好きな方教えてください。お願いします。年齢性別不問。特に女性の方大歓迎！ 返事は必ず書きます。20歳、男。〒951-8131 新潟県新潟市白山浦1-394 神山裕之

●ペーパー配布者様募集！ KOF中心のよろずサークル「Red Angel」では、ペーパー配布者様を募集しています。交換もOK。特に条件はありませんのでご連絡ください。よろしくお願いします（よければ80円切手同封で）。14歳、女。〒849-5262 佐賀県伊万里市松浦町上分 高田恭子

●月華ラヴ～♡な、お方ーっ!! 月華（あとKOF）ラヴ～なやさしい人。年齢性別問いません。私の友達になってくださひ♡ 守矢、楓、ケンスウ、アテナが好きならよりGoodっス!! あと、ゲーセン友達に…。格ゲーへたな私に1から10まで教えてくれる人。すっごく切実。初回のみ80円切手同封で。15歳、女。〒514-0101 三重県津市白塚町3-43-9-5 永井美由紀

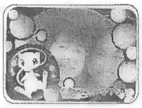
●相方、友達募集！ 庵、京、社、クリスetc好きな方、イラ交&文通しましょ！ 年齢性別不問です。相方は、やおいOKな人のみです。京受、庵受どれでもOK！ 一緒にサークル活動しましょ！ どちらも切手同封で。年齢性別不問です。13歳、女。〒590-0961 大阪府堺市寺地西3-1-9-103 小川紫苑

●文通しませんか？ KOF（特に庵）が好きな人、お手紙ください♡ 初回のみ80円切手同封で。14歳、女。〒090-0811 北海道北見市泉町2-2-13 高桑恵美

●SNK格ゲーを愛しちゃった人！ 友達になってください!! 好きなキャラは、アイヌシスターズ、ギース総帥、クリス君です。年齢性別不問。初回のみ80円切手同封で。ちゅぴらーの方、コスプレ教えてくれる人、声優に興味ある人など、待ってます。会える人は格ゲーで勝負しよう!! 16歳、男。〒368-0111 埼玉県秩父郡小鹿野町大字飯田381 強矢祐次

●サムスピ、月華、KOFが好きな方、私と文通&イラ交してください！ サムスピではナコ、リム、閑丸、ガルフォード、色、月華では雪、楓、あかり、響、KOFではアテナ、クリス、マリー、テリー、シェルミー、レオナ、ユリ、京、庵が好きな方。もちろん他のキャラでも大歓迎です♡ 近くの方は遊びましょう！ 返事は絶対書きます。年齢性別不問です!!

KOF好きな人、募集！

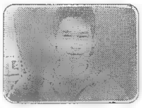


KOF大好きな人、私と文通してください。まだはじめたばかりなので、色々と教えてください。キャラは何でもOKです。

阪田真梨奈(右) 10歳・女

〒678-0202
兵庫県赤穂市山手町1-1

教えて欲しい

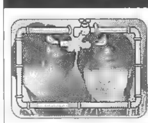


SNK関連の絵が得意な方、サークル活動をしている方、初心者なので教えてください。年齢性別不問。初回のみ80円切手同封で。

平澤 豊 17歳・男

〒396-0011
長野県伊那市伊那部7629-1

兄弟で文通相手募集してマッスル



左＝兄、政輝。16歳、男。右＝弟、光司。15歳、男。どちらかに手紙くれ。両方でもOKです。近くの方は一緒にゲーセンいこう。

成田政輝(左)・光司(右)

〒036-0112
青森県南郡平賀町荒田北稲251

よろしくお願いします。13歳、女。〒850-0801 長崎県長崎市八幡町5-3 コーポ長崎303号 橘舞

●KOF、めろんCHANだーいスキって人、今スグ文通&イラ交しよう（絵へた…）♡ 近くの人ならゲーセンで対戦しまくろう♡ 年齢性別不問。切手不要！ お手紙待ってまちゅ～。11歳、女。〒546-0044 大阪府大阪市東住吉区北田辺4-18-4 原田歩見

●KOF、サムスピが好きな方、私と文通しませんか？ ナコリム、京、庵、クリス、ユリ、アテナが好きな方。その他でもいいです。文通しましょう。ネオプリ同封だと嬉しいです。12歳、女。〒986-0323 宮城県桃生郡桃生町神取字屋敷34 池田美佳

●KOFのアテナ、クリス、京、マリーが好きな人、手紙ください。できれば女の方を希望。年齢は近い方がいいです。80円切手&イラスト&プリクラ同封でお願いします。11歳、女。〒501-3771 岐阜県美濃市大矢田625 後藤千香子

●KOFと月華が好きな人、文通してください。KOFのキャラはほとんど好きです（レオナ、バイス、etc）。月華だと楓、刹那が好きです。イラ交でも嬉しいです。それと近県の方、サークルを紹介してください（KOF中心だと嬉しいです）。80円切手不要。14歳、女。〒956-0866 新潟県新津市下興野町9-31 佐藤和美

●友達募集中!! 庵、社、シェルミー、その他KOFキャラが好きな女の方、（小心者ですが…）友達になってください。身近にKOFの友達がいなくてさびしいです。一緒にイベントにいったりしましょう！ できれば年齢は同じ年で県内の方。できればネオプリ同封で！ 13歳、女。〒981-4334 宮城県加美郡小野田町字町屋敷2-11-6 千葉ゆきえ

●月華の剣士第二幕アンケート回答者様募集!! ミギー個人サークル『天羅万象』では、今度月華2本を制作するにあたってアンケートを実施したいと思っています。月華の剣士が好き♡な方は、ぜひ御協力お願い致します。回答者様の中から5名の方に、結果の載った月華2本とカラーイラストを差し上げたいと思っています（ヘボくてスイマセン…）。80円切手同封のうえ、次の住所までお願いしますっ。よろしくです～!! 締切りは4月上旬です。〒193-0943 東京都八王子市寺田町432-129-501 中田歩美

●KOF、月華が好きな奴、という方、フレンズになろーぜェイ！ 年齢性別不問だけんど、できれば同年代の人が望ましい。あと、スンゲェ場所が近ければ、ゲーセンなどで遊ぼうぜェイ！ 7月までならいつでもOK！ 手紙プリーズ!! 返事書くぞ！ 15歳、男。〒259-0124 神奈川県中郡二宮町山西837 宮戸達弘

●近くに住んでて一緒にゲーセンにいってくれる人、まずはお手紙ください!! 私は格ゲーがへたなので、色々教えてくれると嬉しいです。文通してくれる方でもOK。性別は問いませんが、25歳までの方。80円切手&ネオプリを同封してください。よろしく!! 14歳、女。〒791-1113 愛媛県松山市森松町49-3 鶴岡桂子

●ゲーム、マンガOnlyのCM本の原稿を募集しています。オフで千部以上発行予定。詳しくは80円切手付返信用封筒同封でご連絡ください。〒350-1306 埼玉県狭山市富士見2-18-19 石田愛

●KOFや月華が好きな方、友達大募集です。末長くたくさんの手紙をくれる人よろしく。年齢性別不問。80円切手不要。たくさんのお手紙待ってます。22歳、男。〒350-1175 埼玉県川越市笠幡4815-25 山崎真也

●月華の雪ちゃんと楓を愛している方、お友達になってください。私はこの2人しか見えてません（笑）。それでもいいという方、よろしくお願いします。近くの人は遊びましょ!! 初回80円切手同封で。19歳、女。〒507-0826 岐阜県多治見市脇之島町7-43-14 田原園子

●KOF大・大・大・だ～い好き♡な女性の方、私と文通しませんかぁ…？ できれば同い年の方がよろしかです…。あと、近県の方…。家が近ければ、ともにゲーセンいって遊びましょー!! 14歳、女。〒852-8061 長崎県長崎市滑石6-10-32-101 赤島愛弥

●SNKのゲームが好きな方、文通しましょう。キム、覇王丸、鷲塚が好きな人大歓迎。年齢性別不問。よろしくお願いします。22歳、男。〒920-0226 石川県金沢市粟崎町ホ79-15 細谷竜

●シェルミーやクリス、社が好きな人、文通&イラ交してください!! 近い人は一緒に遊びましょう!! 年齢性別不問。初回のみ80円切手同封で。お手紙待ってます。13歳、女。〒520-3201 滋賀県甲賀郡甲西町下田中山906-17 川北ひとみ

●KOF、月華、サムスピが好きな方、私と文通してください。舞、京、オロチーズ、楓、小次郎、火月、閑丸などが好きです。同人をやっている方はペーパーを同封してくれると嬉しいです。同人グッズ可。15歳、女。〒198-0036 東京都青梅市河辺町5-20-2-203 渡辺香菜美

●KOFと餓狼伝説が好きな人、自分と文通してください。自分は基本的に全員好きです。特にテリー、ビリー、リョウ、庵、ラル&クラ、マリー、ユリ、スポーツチームが好き。もちろん、この中に好きなキャラがいなくてもまったく問題ありません。性別は問いませんが、なるべく年齢は同じくらいで。末長く、楽しく文通しましょう！ 16歳、男。〒430-0926 静岡県浜松市砂山町326-4 松下祐

●KOFアンケート回答者様熱烈大募集!! KOF本を作るにあたって、アンケートを実施しています。ご協力してくださる方は、80円切手と宛名シールを同封のうえ、ご連絡ください!! お礼もあります。よろしくお願いします♡ 〒759-3803 山口県大津郡三隅町大字三隅下888-9 岡村方「M.Y」係

●KOF大大大大好きな人、文通&イラ交しましょ～！ 特に、シェルミーが死ぬほど好きな人♡ よろしく（他でもOK）。年齢性別不問。初回のみ80円切手同封で。ネオプリ同封だと嬉しいです。返事は絶対書きま～す！ 12歳、女。〒299-4114 千葉県茂原市本納124-14 植野亜由美

SNK格ゲー好きの人募集！



SNKの格ゲーが好きな人お友達になろう！ 文通もOK！ 恋人もOK！ 年齢性別不問。返事確実。お気軽にお手紙ちょうだい。

江原成祐(右) 16歳・男

〒326-0843
栃木県足利市五十部町1116-4

●私と文通&イラ交してくれる人、大募集！ 京、庵、レオナ、シェルミー、マチュア、ちづるが好きな人なら、年齢性別地域一切不問。初回のみ80円切手&プリクラ同封で。イラスト同封者優先デス♡ 14歳、女。〒061-3211 北海道石狩市花川北1条5-334 古瀬愛子

●庵、京、楓、あかりちゃんが好きな方、私と文通してください。返事はすごく早いので、たくさんのお手紙お待ちしております。初回のみ80円切手同封でお願いします…。23歳、女。〒574-0013 大阪府大東市中垣内3-1-12 阪本恵美子

●文通者様大募集です！。KOF、サムスピ、月華などが好きな方、私の友達になってやってください（文通&イラ交）。80円切手同封してくださると嬉しいです（もちろん初回のみです）。年齢性別不問、期限ナシです。16歳、女。〒581-0873 大阪府八尾市黒谷4-75 上野恵未

●オロチ&オロチチーム&庵が大大大大ー好きな人、私と文通してやってください。特にクリスだと大歓迎デス。他に、ゲームが弱いので色々と教えてくださる方、将来声優になりたいと思っている方、KOFのBGMを演奏してみたいと思っている方、ぜひともお手紙ください！ 超切実っス!! 返事は確実です♡ 性別不問ですが、なるべく同い年か年上希望。プリクラor写真同封だと嬉しいです（イラストもあると、なおよい）。初回のみ80円切手同封でヨロシク。15歳、女。〒640-8482 和歌山県和歌山市六十谷1336-75 荒木佑子

●お友達募集♡ KOF、サムスピ、月華、餓狼etc、とにかくSNKの格ゲーが好きな方、文通&イラ交してください♡ 年齢性別不問です。オロチチーム、真吾、レオナ、ナコルル、リムルル、色、アルフレッド、秦兄弟、楓、あかり、小次郎etc好きな方だと嬉しいです（それ以外でもOKです）♡ あと、ちゅぴらーさんもお手紙ください（切実）。初回80円切手同封でよろしくです♡ お返事は必ずします。13歳、女。〒849-1423 佐賀県藤津郡塩田町谷所乙1-533-5 小﨑美知子

●ペーパー配布者様ボシュウ中！ 我がサークル『アンデスメロン栽培

▶読者通信欄　Welcome To PaoPao Cafe !

委員会」のペーパーを配ってくださいっ。継続or一回きりどちらでもOK。20枚くらいですぅ。交換は同じ枚数で。一方的でも構いませんワっ。お礼はうちのサークルのGOODSとか、私、八神の描くイラストですっ。興味を持たれた方は連絡くださいっ。切手は不要ですっ。よろしくぅっ。〒251-0035　神奈川県藤沢市片瀬海岸1-11-28　平山裕奈

●月華友達になってください!!　刹那と楓好きな方♡　あ、小次郎も。お手紙待ってます。16歳、女。〒682-0885　鳥取県倉吉市堺町3-67　佐々木祐子

●月華2アンケート回答者様!!　我こそは月華FANである！　という方!!　ゼヒゼヒご協力願いますッ！　最終締切りは3月中旬!!　80円切手同封の上、次の住所まで!!　〒124-0005　東京都葛飾区宝町2-34-24-606　庄司美穂

●ペーパー配布者様ボシュウ。1枚から10枚以下くらいでお願いします。ジャンルはSNK格ゲー中心です。1回きりか続けるかを書いて、80円切手を同封してください。お礼もありです。よろしくお願いします♡　〒290-0006　千葉県市原市若宮6-12-2　鈴木圭子

●文通相手&友人募集！　ゲームがキライじゃない人ならOK！　1人でゲーセンとかでゲームするの、さびし〜から。コスプレを教えてくれる人も可。年齢性別地域不問。絶っ対返事書くから、お手紙待ってるよっ！　21歳、男。〒769-2402　香川県大川郡津田町鶴羽1430-1　B棟103号　神山大

●KOFのキャラがとっても大好きな方、私と文通&イラ交しましょ〜！　特に真吾、ユキちゃんが好きな方、大かんげー♡　あと、京、庵、社の闘いを見たらフラッ♡　とくる方！　年齢性別不問。初回のみ80円切手同封でどぉ〜ぞ！　12歳、女。〒918-8114　福井県福井市羽水1-403　熊野紗和美

●シェルミー、クリス、ガルフォード、舞が好きな方、僕と文通してください。KOFが好きな人はすぐ手紙を。返事は確実です。15歳、男。〒596-0825　大阪府岸和田市土生町808-2　藤田淳

●格ゲーFAN&ちゅぴらーさん、文通&イラ交してください。県内の方は、一緒にゲーセンで遊びましょう。年齢性別不問。切手不要。よろしくお願いします。14歳、女。〒292-0801　千葉県木更津市請西4-5-18　吉元奈月

●KOF、月華の剣士が好きな15歳以上の男女の方々、お手紙ください。近くの方は、一緒にコミケいったり、コスプレしましょう。ちなみにコスプレについてはサッパリ分かりませんので、面倒見てくださると嬉しいです♡　同人やってる方は、便セン、本の合作しませんか？　FAXあります。イラ交もしてくださると嬉しいです♡　80円切手不要です！　15歳、女。〒336-0921　埼玉県浦和市井沼方57-4　星野友子

●SNKのゲームが好きな方、文通しませぬか。近くに住んでいるなら一緒にゲーセンいきましょう。年齢性別問いません。でも、できるだけ女の子がいいな。ヘタでよかったらイラストも描きますんで。では、お手紙待ってます。19歳、男。〒586-0005　大阪府河内長野市松ヶ丘西町1521-2　小川理文

●KOF、月華、サムスピが好きな方、お友達になってください。イラスト大感激！　80円切手不要！　16歳、女。〒964-0882　福島県二本松市新座40-19-4　渡辺尚美

●月華&サムスピ好きな人。特に小次郎、刹那、楓、蒼月、アスラを愛している人、私と文通しませんか？　返事は確実です。イラスト交換もOKなので、よろしくお願いします。14歳、女。〒569-0804　大阪府高槻市紺屋町9-12　内田優子

●月華、侍、KOFが大好きな人！　特に守矢、蒼月、アスラ、色、刹那が好きな人！　私と友達になってくださいっ♡　イラスト大大感激です。切手不要です〜。年上希望！　よろしく〜。14歳、女。〒590-0805　大阪府堺市緑ヶ丘2-3-6　メゾン緑ヶ丘201　湯浅治加子











超実録。

サギでも陰謀でもありませんが、同じことを叫んだ人は全国にいっぱいいると見た。覚醒前のキャラポジ可愛いしさー、黒髪好きだしさー…って、ハマってるやん自分（笑）。陰謀だ（笑）!!

●PN／門司場圭（神奈川県）



スクールライフ

こういうことって、テストの時に1回くらいはやってみたいと思うけど、実際やっちゃう人はそういないわなー。担当教師の反応が見てみたいと思うのは、私だけだろうか…。

●PN／麺屋さきち（愛媛県）



某ゲーセンの店長

楽しいバイト先だ（笑）。思いつく内容もスゴイがいいきってしまうところがさらにスゴイ（笑）。こういう店だったら通うのも楽しいだろうなー。一度拝んでみたいっす（笑）。いやマジで。

●PN／T.ERU（千葉県）



ゲーム違うし。

ナギがいないと誰だか分かってもらえないのね。…というか、刹那本体がオプションなんでしょーか（笑）。しかし、何でみんな八神さん（仮名）のことを知ってるんでしょーね（笑）。

●PN／昴真斗（愛知県）

黄龍よ、お前はまだまだアマちゃんだ。身内に顔を隠す時は天狗の面と決まっているだろうが!!●PN=ラルフ・庵・シエル（愛知県）／そして対戦前に延々と「お前はまだ甘い」だの「真の剣術とは」だのと説教していやがられるがよい。（中嶋）

オープンテラス

力は「赤」で技は「青」、そして極は「緑」…はて、どこかで見たような。「チカライズム」「ワザイズム」…いえいえ、ただのうわ言です。（中嶋）●PN＝ルイーズ（京都府）／

売買＆交換コーナー

●売り／ネオジオCD本体を。支払いは代金引き換えで。希望価格を明記のうえ、80円切手を同封してご連絡ください。
〒857－2328 長崎県西彼杵郡大瀬戸町雪浦下釜65 尾崎美雪

●売り／ネオジオROM本体（コード、アダプタあり）、5千円。メモリーカード（ケースあり）、3千円。ROM用スティック、4千円。CD用スティック、4千円。送料そちら持ちで。
〒321－4355 栃木県真岡市上大沼375 上杉旭

●売り／SNKトレカROUND2、侍魂のトレカを。ノーマル一枚50円。レアを一枚100円で。今なら何でもあります。たくさん買ってくださる方は少し安く致します。まずは往復葉書で連絡を。他にもSNKのネオジオポケットカレンダー－999などのグッズあります。こちらを希望の方はリストを送りますので、80円切手同封の封書で。ミニレターも可です。
〒262－0033 千葉県花見川区幕張本郷7－31－5－108 前田千秋

●交換／こちらのネオジオCDZ（取説＆箱付）＋コントローラー×2＋ソフト10本（KOF'95、'96など）と、あなたのROM版「KOF'98」を（美品じゃなくてもプレイできればけっこう）。箱、取説なしは不可。まずはハガキでご連絡ください。
〒229－1103 神奈川県相模原市橋本7－7－8 小寺辰弥

●買い／坂崎拓海先生、トンコ先生に関するもの、NGCD版「KOF'98」についてきた初回特典カレンダー、NF'98年1～4月号を。安価優先、美品希望。まずはお手紙でご連絡ください。
〒979－2702 福島県相馬郡新地町谷地小屋字浜畑62－18 寺島真智子

●売り／ネオジオROM本体一式、メモリーカード（ケースあり）、ROM用コントローラー（箱あり）を。R他、PS版KOF'97のポップ、京のステッカー＆タペストリー、'98年春のプロモビデオ、テレカ、キーホルダーなど。送料そちら持ち。高価優先。ハガキに金額明記の上、TEL番号も書いていただければすぐに連絡します。
〒344－0058 埼玉県春日部市栄町2－185－2 前川一樹

●売り／KOFや餓狼のサントラCD、同人誌を。けっこう古いものもあります。まずは80円切手同封の上でご連絡ください。リストをお送りします。超安価です。
〒963－8871 福島県郡山市本町2－23－4 三宅裕子

●売り／CD版「KOF'97」（超美品）を4千円程度で。送料そちら持ち。希望価格、支払い方法を明記の上、ご連絡ください。
〒949－3443 新潟県中頸城郡吉川町大字土尻315 内藤薫

●買い／ネオジオROM本体一式（箱＆取説なくても可）を1万5千円以下で。送料はこちらで負担致します。保存状態と希望価格を明記の上、ハガキでご連絡ください。
〒272－0802 千葉県市川市柏井町1－1641－3 長谷川夕起

●売り／KOF'98トレカ、ネオジオギャルズ2ポスターを。リストを送りますので80円切手同封で。交換も可です。
〒417－0801 静岡県富士市大渕224－24 畑中理枝

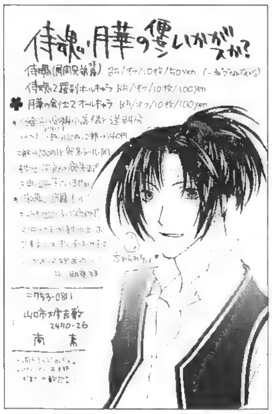
●買い／ROM版「月華の剣士」を1万2千円前後でお願いします。箱＆取説つきの美品だと嬉しいです。送料こちら持ち。できれば電話番号を明記の上、ハガキなどでご連絡ください。
〒031－0021 青森県八戸市長者1－2－26 セジュール長者C102号室 南悠介

●買い／ネオジオCDZ本体（またはネオジオCD本体）を1万5千円くらいで。送料そちら持ち。葉書でも手紙でもいいのでご連絡を！
〒981－0944 宮城県仙台市青葉区子平町15－1 高橋千幸

●買い／ユリ、マリー、ナコルル、リムルル、リョウ、ロバートに関す









1月号のサムライ2設定原画集、八角に「ハゲではない」との注釈が。デザイナーさんはビリーの二の舞を恐れたのだろうか。●PN＝神楽つぢる（石川県）／心血注いだ愛すべきキャラがさんざんハゲハゲいわれては、やはり心外なのでしょうか。けど、むきになって否定するところが怪しい、と思ってしまう人間の嫌らしさ。（中嶋）

るグッズなどを、なるべく安く。それと、ネオジオフリーク創刊号～'98年4月号までを（ポスターなしでも可）。送料こちら持ち。売ってくれる品、希望価格を明記の上、ハガキでご連絡ください。
〒133-0056　東京都江戸川区南小岩4-6-3　岩間大介

●買い／ネオジオROM本体とROM版「KOF'98」を3万円くらいで。安価希望。支払い方法は代金着払いで、送料そちら持ち。保存状態と希望価格を明記の上、往復ハガキでご連絡ください。
〒610-0121　京都府城陽市寺田深谷92-8　河藤隆志

●売り／ネオジオCD本体一式（箱&取説＋コントローラー1個）、CD版「KOF'94～'97」、「天草降臨」、「RBSP」、「ワールドヒーローズパーフェクト」、「武士道烈伝」、「ファイナルロマンス2」、ネオジオROM本体一式（箱&取説なし、コントローラー1個）、メモリーカード1枚、ROM版「風雲スーパータッグバトル」、「真サム」、「KOF'94」、「餓狼SP」、「餓狼3」を。それぞれ希望価格、支払い方法を明記の上、ご連絡ください。送料そちら持ちで。
〒350-1233　埼玉県日高市下鹿山494　コマ川団地2-5-504　新堀克栄

●売り／ROM版「KOF'98」を1万8千円くらいで。ROM版「月華の剣士」を持っている方なら、「月華」＋1万4千円くらいで交換します。送料そちら持ち。「月華」つきの場合はこちら持ち。希望価格と支払い方法を明記して、ハガキでご連絡ください。
〒848-0031　佐賀県伊万里市二里町八谷搦23-1　樋渡惇一

●売り／ネオジオCDZ（箱&取説あり、美品）、コントローラー1個、ソフト12本を3万円以上で。高価優先。送料そちら持ち。希望価格、連絡先を明記の上、ハガキでご連絡ください。
〒116-0011　東京都荒川区西尾久6-14-19　シリウスオクII 301　小嶋順和

●買い／ネオジオCDZ一式を1万9千円ほどで。送料はこちら持ち。支払い方法は代金引き換えで。ハガキでご連絡ください。
〒800-0344　福岡県京都郡苅田町新津631-26　山口善也

●買い／首切り破沙羅の同人誌を、なるべく安価で。破沙羅がメインならジャンルは問いません。作品のリストと一緒に、作品の一部をコピーしたものを送ってくれると嬉しいです。
〒817-1703　長崎県上県郡上対馬町西泊162-12　本田愛

●売り／衣装売ります。①あかり、黒／4千500円。②ナコルル、紫（天サム）／4千500円。③シェルミー、紫／3千500円。④閑丸、赤／2千500円。⑤アテナ、赤（上のみ）／千500円。その他。80円切手同封で問い合わせてネ。
〒802-0052　福岡県北九州市小倉北区霧ケ丘2-18-8　大西久美子







投稿規定

賞品稼ぎも歓迎!! 各コーナーへのみんなの投稿待ってるよ!!

【Welcome To PaoPao Cafe！（パオパオカフェへようこそー！）】

〈ありがとうママパパ〉
・学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいできごとを募集！　明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

〈月を見るたび思い出す〉
・ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！　非常識な人かいて困った系の話でもOK！　人のあり方についてともに語り合いましょう！　採用者1名に賞品進呈

〈替え歌、行っきまーす！〉
・ズバリ"替え歌"を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！　元歌のタイトルを書くのを忘れずに。マイナーな曲はなるべく避けて欲しいかも　採用者1名に賞品進呈！

〈勉強はお[illegible]だぜー！〉
・ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見や、ネオジオの魅力を大解析するお便りを大募集！　ディープなユーザーのディープな意見を待ってるぜ！　採用者1名に賞品進呈。

〈こんな空耳〉
・キャラクターボイスやネオジオソングの空耳を募集！　聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！　傑作には賞品を進呈。
　また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。「あのキャラは何ていってるの？」とか「英語でしゃべってるので意味が分からないよ～」など、なんでも質問してちょ。

〈ストーリーアルバム〉
・攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう"変な画面写真"を募集！　あの人の手があんな場所に…とか、本来の意味とは違ってこんなふうに見える！　というように、どういう写真かとどういうふうに見えるかを説明して送ってね。台詞をつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！　採用者1名に賞品進呈。

〈キャラ♡レター〉
・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！　文字数は25文字×15行以内。素晴らしいレターには賞品を進呈。

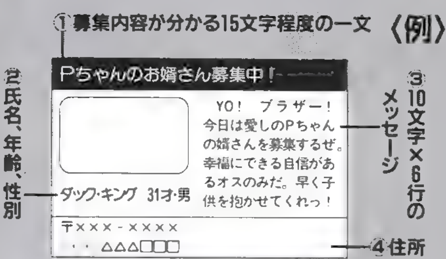
〈愛すべきゲームたち〉
・あなたのお気に入りのネオジオゲームに対する"愛"を語ってください。そのゲームの魅力、見どころ、やりどころなどを13文字×50行前後で。ゲームタイトルは必ず記入してね！　採用者には賞品進呈。

〈よろず質問・意見コーナー〉
・ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、はてはNF攻略スタッフなどに聞いちゃおう！　ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【QandA】の方によろしくね！　もちろん要望や意見も受けつけてるよん

〈今月の誕生日キャラ〉
・その月に誕生日を迎えるネオジオキャラへのおめでとうコールを大募集！　文字数は13文字×5行程度。モノクロイラストでのコメントも待ってます♡　次回はキング、矢吹真吾、天野漂などの4月生まれのキャラを受けつけます。

〈ネオジオ特[illegible]同人誌コーナー〉
・掲載希望の同人誌と、タイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡先電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！
　アピールポイントや希望掲載期限もあれば記入しよう！

〈文通[illegible]コーナー〉
・文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。基本的にPNでの応募は不可。7桁の郵便番号を忘れずに。イラストつきのハガキも大歓迎です！　ただし字が小さすぎるとつぶれる可能性もあるので注意が必要！
　また、写真つきの告知も募集。例に従って①～④をすべて記入して、自分の写真と一緒に送ってね。写真はプリクラでもOKだけど、友達と一緒に写っているものを勝手に送るのは厳禁！　もし、自分以外の人も写っているものを送る場合は、本人の了解を取り、どちらが自分であるか分かるようにしてね。いたずらは絶対にダメ！



〈売買&交換コーナー〉
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便セン販売などのネタなら、イラストつきがグッド！

〈モノクロイラスト〉
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大したのも可だけど、折り曲げは厳禁！　ボールペン、鉛筆、うすすみは印刷に出にくいので不可。トーンを使う時ははがれないようしっかり圧着しよう！　裏面には住所、氏名（PNも）を明記してね。"PaoPao賞"には賞品を進呈！

〈4コマまんが〉
・タテ150㎝×ヨコ45㎝の比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！　裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！　傑作には賞品を進呈。

〈オープンテラス（[illegible]外コーナー）〉
・100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！　ゲーム以外のネタでもOK！　傑作に賞品進呈。

〈ゲーム用[illegible]〉
・誰でも知ってる人気キャラから初心者お断りの専門用語まで、ゲーム用語を自分勝手に解説しちゃおう！　文字数は90文字以内。最優秀者には賞品を進呈！　人気キャラ名などは高競争率が予想されるので、ひとひねりした方が掲載確率UPかも!?
　次回の募集は「め～や」です。

【天[illegible]ワンダーランド】
・プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラの凝ったコスプレ写真を大募集！　イロモノ、ウケ狙い大歓迎♡　ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！
　写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。"天晴賞"として賞品を進呈。詳細は117P参照。

【カラーイラストギャラリー】
・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大、同じ比率なら拡大も可。基本的にメッセージなどの文章入りは不可だよ～ん♡　送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて、折り曲がらないようにするのがベスト！　ハガキのまま送ると郵送の途中に汚れたり色が落ちたり消印がついたりするので危険なのだ（モノクロも同様）。"ギャラリー賞"には賞品進呈。

【バトル・ハイスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！　詳細はP87だ。

【ソフト人気ベスト10】
・あなたの好き&好きじゃないネオジオソフトを募集。それぞれ5つ選んで好き&嫌いの順番に書いて送ってね。その理由も募集してま～す。原則として一人につき月1回の投票となります！　詳細はP81だよ。

【キャラクターランキング】
・好きな男性キャラと女性キャラそれぞれ上位3人の名前と登場するゲーム名を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオゲームの登場キャラなら誰でもOK！　原則的にお1人様での大量票は受けつけていません。
　カラーイラストつきのおハガキも待ってます♡　結果発表は毎年2月号と8月号誌上。君の手で人気ナンバーワンキャラを決めちゃおう！

【QandA】
・格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。コマンド入力のコツや連続技のつなげ方など、どんなことでもOK！　ゲーム中に見つけた怪現象なども送ってくれ！　最強のNF攻略陣が君の質問にバッチリ答えてくれるぞ！
　これで、脱初心者ゲーマーだ！

【こんなゲームあったらいいな】
・あなたの考えた架空のゲームを募集。ジャンル、登場キャラ、ゲーム内容を、13字×30行程度で書いてね。

　各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して次の宛先まで！
　まとめて送る時はコーナーごとに用紙（ハガキでなく、便センなどでOK）を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。
※各コーナーの締切りは、毎月月末（消印有効）、掲載は2ヵ月後発売の本誌になります。

宛先
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12　SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

新作ソフト発売予定リスト（1月19日現在）

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
●HYPER NEOGEO64●						
餓狼伝説　WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	—	1月下旬予定	—	100%
●MVS●						
キャプテン・トマディー	ビスコ	シューティング	容量未定	春予定	価格未定	80%
武蔵巌流記	ビスコ	アクション	容量未定	春予定	価格未定	80%
●NEO・GEO●						
幕末浪漫第二幕　月華の剣士　〜月に咲く華、散りゆく花〜	SNK	格闘アクション	544M	1月28日予定	32,000円	100%
●NEO・GEO CD/CDZ●						
幕末浪漫第二幕　月華の剣士　〜月に咲く華、散りゆく花〜	SNK	格闘アクション	—	2月25日予定	6,800円	100%
●Dreamcast●						
ザ・キング・オブ・ファイターズ(仮)	SNK	格闘アクション	—	春予定	価格未定	?%
●プレイステーション●						
〜幕末浪漫〜月華の剣士	SNK	格闘アクション	—	2月25日予定	5,800円	100%
ATHENA-Awakening from the ordinary life-	SNK/夢工房	アドベンチャー	—	3月11日予定	6,800円	90%
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	格闘アクション	—	3月25日予定	5,800円	70%
●ネオジオポケットカラー●						
キング・オブ・ファイターズR-2	SNK	格闘アクション	16M	3月19日予定	4,800円	?%
ベースボールスターズ　カラーVer.(仮)	SNK	スポーツ	8M	3月19日予定	価格未定	?%
通信4人打ち　どこでも麻雀	ADK	麻雀	4M	3月19日予定	価格未定	?%
将棋の達人　カラーVer.(仮)	ADK	ボードゲーム	4M	3月19日予定	価格未定	?%
ザ・プロ野球(仮)	ADK	スポーツ	16M	3月19日予定	価格未定	?%
ポケットテニス2(仮)	夢工房	スポーツ	4M	3月19日予定	価格未定	?%
つなげてポンッ!2(仮)	夢工房	パズル	4M	3月19日予定	価格未定	?%
ネオ・ドラゴンズワイルド(仮)	ダイナ	カードゲーム	容量未定	3月19日予定	価格未定	?%
ネオ・チェリーマスター　カラーVer.(仮)	ダイナ	カードゲーム	容量未定	3月19日予定	価格未定	?%
ネオ・21(仮)	ダイナ	カードゲーム	容量未定	3月19日予定	価格未定	?%
ネオ・ダービーチャンプ(仮)	ダイナ	競馬予想	容量未定	3月19日予定	価格未定	?%
ネオ・ミステリーボーナス(仮)	ダイナ	カードゲーム	容量未定	3月19日予定	価格未定	?%
ネオ・バカラ(仮)	ダイナ	カードゲーム	容量未定	3月19日予定	価格未定	?%
DIVE ALERT(ダイヴ・アラート)	サクノス	シミュレーション	容量未定	3月19日予定	価格未定	?%
パズルボブル　ミニ	タイトー/SNK	パズル	容量未定	3月19日予定	価格未定	?%
サムライスピリッツ！2	SNK	格闘アクション	容量未定	4月予定	価格未定	?%
メタルスラッグ・ファーストミッション(仮)	SNK	アクション	容量未定	4月予定	価格未定	?%
餓狼伝説　FIRST CONTACT	SNK	格闘アクション	16M	4月予定	価格未定	?%
ザ・メジャーリーグ(仮)	ADK	スポーツ	容量未定	4月予定	価格未定	?%
バイオモーター・ユニトロン	夢工房	RPG	8M	4月予定	価格未定	?%
ネオジオカップ'98　プラス	SNK	スポーツ	8M	5月予定	価格未定	?%
ビックトーナメントゴルフ(仮)	SNK	スポーツ	容量未定	5月予定	価格未定	?%
クラッシュローラー・ポケット	ADK	アクション	容量未定	5月予定	価格未定	?%
ぷよぷよ(仮)	セガ/SNK	パズル	容量未定	5月予定	価格未定	?%
上海(仮)	SNK	パズル	容量未定	6月予定	価格未定	?%
ザ・高校野球	ADK	スポーツ	容量未定	7月予定	価格未定	?%
ポケット・フィッシング(仮)	ADK	スポーツ	容量未定	7月予定	価格未定	?%
マジカルドロップ・ポケット(仮)	データイースト	パズル	容量未定	7月予定	価格未定	?%
クールボーダーズ(仮)	ウエップシステム	スポーツ	容量未定	7月予定	価格未定	?%
幕末浪漫　月華の剣士(仮)	SNK	格闘アクション	容量未定	8月予定	価格未定	?%
ハイパー・ギャルズ麻雀	ADK	麻雀	容量未定	8月予定	価格未定	?%
卒業写真(仮)	ADK	恋愛SLG	容量未定	8月予定	価格未定	?%
DIGITAL PRIMATE(デジタルプライメイト)(仮)	SNK	RPG	容量未定	9月予定	価格未定	?%
対戦ビリヤード・ブレイクショット	ADK	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
ワールドヒーローズ・ポケット	ADK	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
めろんちゃんの成長日記2	ADK	育成SLG	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
バトルロイヤル(仮)	ADK	シミュレーション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
ロックマン・ポケット(仮)	カプコン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
モータルコンバット(仮)	アタリゲームズ/OCP	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
NFL BLITZ(仮)	アタリゲームズ/OCP	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
NBA HANGTIME(仮)	アタリゲームズ/OCP	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%

ユーザーの声

最近は毎日ゲーセンに通ってます。もちろんお目当ては『月華の剣士 第二幕』！キャラよし、システムよし、音楽よしで、もういうことありません。もうすぐこれが自分の家でできるなんて、ネオジオ持っていて本当によかったです。か・え・で〜♡ もうすぐ貴方は私のモノよ♡

●PN／流川楓（東京都）

編：MVSで登場したゲームは、そのまま家庭用に移植できてしまうのがネオジオの強みでしょう。おかげで時間もお金も気にせず、じっくりとやりこむことができますね。家庭用版は各種モードも充実し、ラスボス黄龍も使用可能。これはファンなら内臓売ってでも買いでしょう。もっとも、そのあとは覚えた技や連係を試したくてまたゲーセンに通って、結局ゲーセン代もかかってしまうかも知れませんがね。

PS版の『ATHENA』、画面があまりに綺麗なのに驚いています。しかも、はやりの映画的手法のムービーも挿入されているとか。今までアーケードの格闘がメインのSNKでしたが、これって、いよいよ家庭用のゲームに本腰を入れてきたということでしょうか。期待していますので、開発のみなさんがんばってくださいね。

●PN／ベニーランド（宮城県）

編：去年の『KOF京』にネオジオポケットと、最近はジャンルの開拓に積極的な姿勢を見せているSNKですが、またまたファンを驚かせてくれましたね。まだ完成していないので何ともいえませんが、画面のクオリティーを見る限り、充分期待の持てる作品ではないのでしょうか。リアルタイプなアテナや拳崇もいい感じです。

こんなゲームあったらいいなら

悪人だけのKOF—その名も「ボンゲの拳」。

登場キャラはチョイ・ボンゲをはじめとしてチャン、ギース、ビリー、山崎、庵、バイス、マチュア、ルガール、オロチ四天王他。少ないようなら、時空を超えてミヅキや天草も参戦。

ラスボスは正義の人、キム・カッファン。最終戦はコンティニューなしで、倒せば自由の身（ハッピーエンド）だが、負ければ恐怖の更生地獄が待っている。

それより何より、もう龍虎の拳は出ないのか？

●PN／きつねうどん（栃木県）

編：既存のシステムをマイナーチェンジするだけでまったく別のゲームになってしまうという、お手軽かつナイスなアイディアですな。決して大作とはいいがたいですが、かなり現実的な案かも。もしかしたら大作の合間にポッと出たりして？

それにしても、チョイ、チャン、それに庵や山崎などのKOFキャラはなんとなく想像つきますが、時空を超えて天草までも更生させるとは、恐るべき正義人キム。

ちなみに気になる『龍虎の拳』シリーズの続編ですが、情報が入らないので何ともいえません。やはり署名運動しか手はないのでしょうかね。

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-0005

東京都文京区水道　2−13−12
SKビル202
(株) 芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
3月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

氏名（フリガナ）		年齢　　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□□□ 都道府県　　市区郡		
電話番号	職業　中学生　大学生　社会人 小学生　高校生　その他（　　）	

ネオジオフリーク3月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細はP142をご覧ください。

❶今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❷今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❸お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ　④ネオジオポケット

⑤ドリームキャスト　⑥プレイステーション　⑦スーパーファミコン

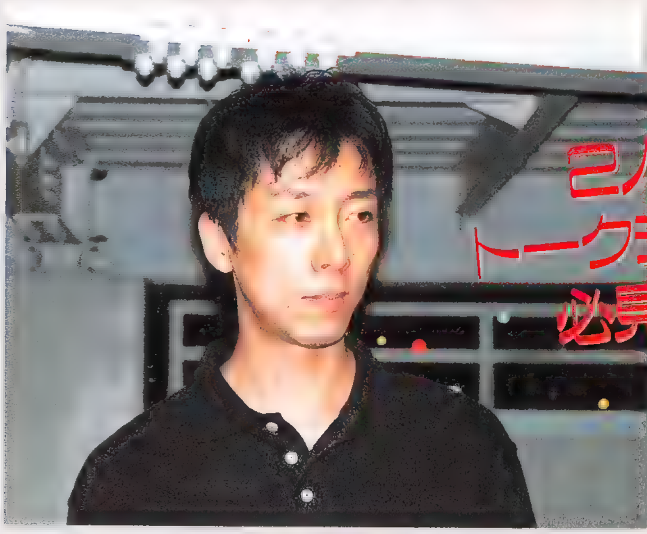
⑧N64　⑨ゲームボーイ　⑩その他（　　　　　　　　　　　　）

❹ネオジオフリークへのご意見、ご要望

NFバレンタインデースペシャルイベント 2月14日開催!!

トークあり、ダンスあり、ミニゲームあり、プレゼントあり!
さらにコスプレコンテストもあり!!
もちろんコスプレイヤー大歓迎!!

ゲストは本誌連載コラム担当の
安井邦彦と生駒治美!



2人のトークショウは必見だ!!



当日は会場にネオジオポケットカラーを設置、期待の新ハードに直接触れてみよう!!
豪華賞品つきのミニゲーム大会も開催!!
それから、来場者全員にプレゼントあり!

日時:'99年2月14日(日) 13:30〜17:00/場所:ツインスター(東京・新宿区神楽坂)

◆前売りチケットは3,500円(税別)です。お早めにお求めください。
◆ご予約は右記チケットぴあ各オンラインサービスまで。
◆当日チケットもご用意しております。なお当日チケットは3,800円(税別)です。
◆ネオジオフリーク編集部では、前日2月13日まで、次の電話番号でお問い合わせを受けつけます。☎03-5395-6776/☎03-5395-9513

主催:月刊ネオジオフリーク編集部
協賛:株式会社エス・エヌ・ケイ

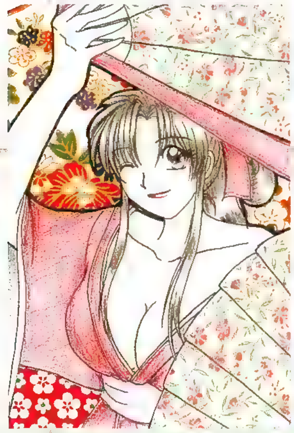
On-line Service
チケットぴあ

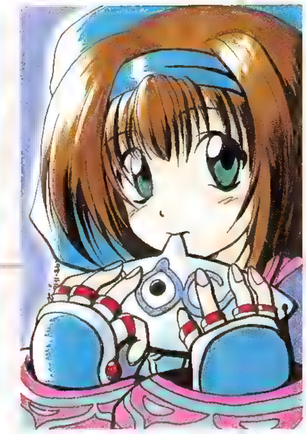
東京	03-5237-9999
大阪	06-6363-9999
名古屋	052-320-9999
福岡	092-708-9999

カラーイラストギャラリー

まだまだ寒い日が続くけど、みんな元気で頑張ってる？　「もちろん！」の人にも、「ちょっと駄目…」の人にも、みんなまとめて元気をわけちゃうのがこのコーナーなのさっ♡

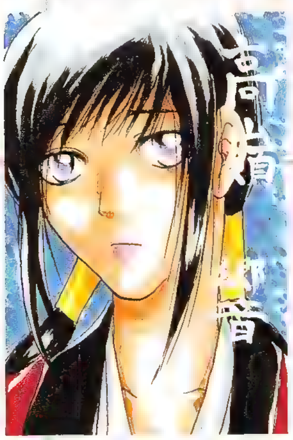
●PN／櫛稲田麗緒（愛知県）
餓狼の新作でもしっかりと登場の舞ちゃん。彼女の魅力がポリゴンでどう表現されているのか…ファンならずとも気になるところですな♡





●PN／天川直樹（神奈川県）
この頃、ナコよりもリムのイラストの方が多いような気がしまする。もはや人気では姉様を越えたかにゃ？　担当的には修羅の方がらぶりぃ♡

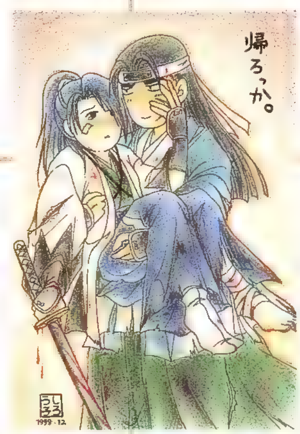
●PN／斎藤　暁（静岡県）
そこかしこで静かな盛り上がりを見せている響嬢。物憂げなまなざしが、見る者を惹きつけて放しませぬ。でも、笑顔も見てみたいなぁ…♡

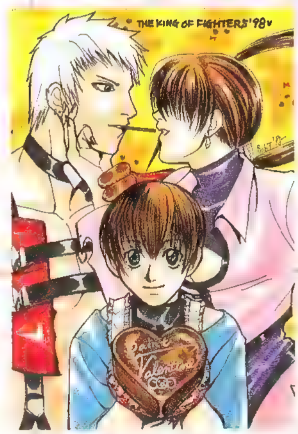




●PN／碧沢そよぎ（宮城県）
火月お兄ちゃんになでなでされて、とっても嬉しそうな葉月ちゃん。兄弟みんなで仲よくできたら、こんな笑顔がもっと見れるのにね。

●PN／大内四郎子（神奈川県）
やっぱり、この2人って…。でも、なんかいいなぁ…これ。鷲塚さんが格好いいのかどうかが微妙だけど、なんか…うらやましいにゃ。





●PN／ボブチーム（岡山県）
バレンタインデー。それは女の子から男の子へ、その想いと共にチョコを贈る日。…クリスちゃん。キミは誰にそのチョコを渡すのかなぁ？

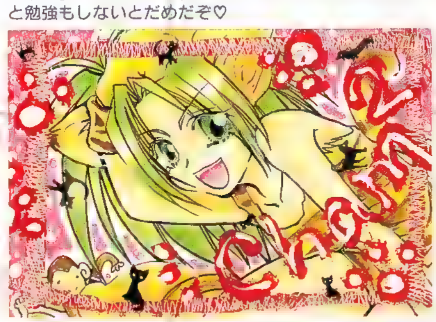


●PN／琴音秋華（福島県）
あかりちゃん一休みするの図（そのまんま）。やっぱり日本人は緑茶に限りますなぁ。さりげなく出てるもののけさん（?）が、なんかいい。

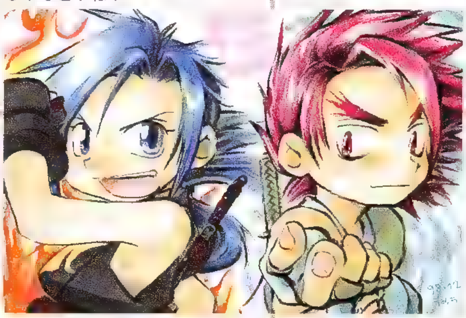


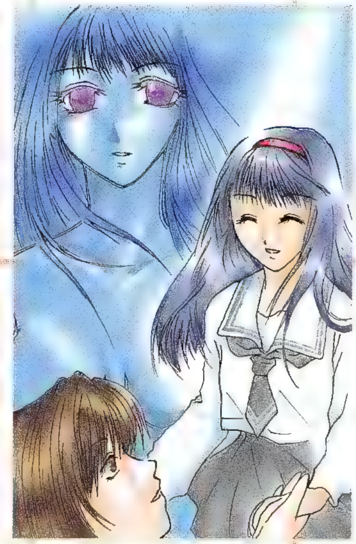
●PN／T.ERU（千葉県）
刹那の微笑みを見たのは初めてかもしれない。だって、みんな怖い絵しか描かないんだもん（笑）。頭のナギちゃんに愛を感じます♡

●PN／風間はぐき？（愛知県）
元気爆発猫娘！　ってな感じの賑やかなイラストですにゃー。ところでテストの方はどうだった？　ちゃんと勉強もしないとだめだぞ♡



●PN／まつ♡うめち（北海道）
風閻兄弟逆バージョン。ファイヤーな兄貴とクールな弟。これもいいかなーと思うんだけど、やっぱり兄貴はクールじゃなきゃね♡



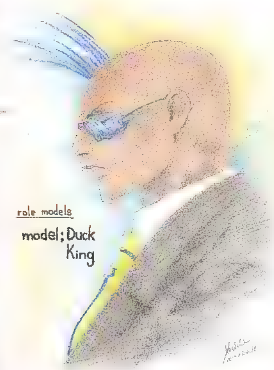


●PN／凪野紗都（東京都）
発売が待ち遠しい『ATHENA』より、麻宮アテナ&柏崎理香。ここに拳崇がどう絡んでくるのかが気になるところですにゃ。

●PN／熊猫（鳥取県）
小さい頃の思い出。笑ったこと、泣いたこと、怒ったこと…みんな大切な宝物。その中でも一等賞は、大好きな人とのあたたかい時間。…えへ♡



●PN／六堆郎（奈良県）
う〜ん…シブい。スーツ姿のダック・キングもいいですのぅ。新作に出てないのが残念だけど、充電期間ってことで次回に期待するにゃ。

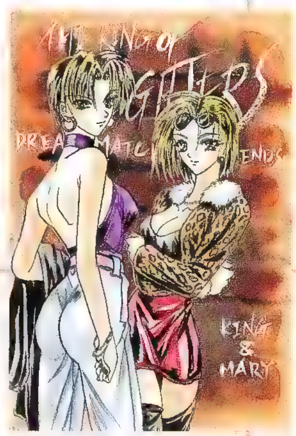




●PN／神川才良（兵庫県）
あう…かわいい。ぱっと見女の子かと思ったら、崇秀くんだったのね。こんな寝顔見せられちゃったら、そりゃもう下僕になるしか♡

●PN／氷川あづみ（広島県）
意外と少ない覚醒前楓のイラスト。セピア調の色彩が、なんとなく幕末っぽい雰囲気をかもし出している…ような気がする。





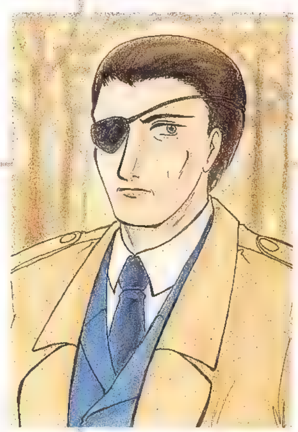
●PN／天馬いさご（青森県）
こんな2人が女子校にいたら、"いや〜ん、お姉さま格好いいですぅ♡"なんていう取り巻きが絶えないんだろうなぁ。…いや、たぶん。

ギャラリー賞

★PN／ばらスィー（東京都）
こーんなかわいい娘っ子を待たせるなんて、そりゃ犯罪ですぜロバのだんな。…まあ、今はもう誰かにさらわれる心配はないけどね。



●PN／黒森音葉（東京都）
…やだよう、こんなサラリーマン。懐から名刺なんか出されたらもっといや。写真入りなら即死。七三じゃないのが唯一の救いだけど…。





●PN／クボマンボ（神奈川県）
あ、そっか。この人たちって軍人だったんだ（笑）。耽美系のラルフが格好よすぎるけど…お顔に傷がっ。美中年は顔が命なのにっ！

天晴ワンダーランド

日に日に寒さが増してきて、あげくに風邪が大流行という今日この頃。露出系のキャラのコスプレしてる皆さんは大丈夫ですか？ コスプレを極める心も大切だけど、くれぐれも身体は大切にして元気にコスプレしてねん♡

ハイデルン&真吾



●PN／ハイデルン＝麻乃っち（宮城県）＆真吾＝鷹羽秀人（福島県）

題して『ネック・ローリングゥ♡』とのこと。みごとにヒットしてますね、技が（笑）。その迫力ある表情がいいね、ってことで天晴賞進呈しちゃうぞ!!

八神チーム



●PN／庵＝流霧鬼樹＆マチュア＝望月紅＆バイス＝望月朱（福岡県）

流血してる八神さんを囲んだ秘書'sですな。しかも２人は現役の看護婦さんとのこと。なんかいいよね、看護婦さんって響き♡

不知火舞



●PN／紅蓮（京都府）

着物バージョンの舞ちゃんですね。しかも日本刀持って、かっこいい!! 扇子と傘はせっかく作ったのに没収とは残念。けっこう制限厳しいんだよね（泣）。でも今度はそれを使った写真も見て見たいぞ!!

閑丸（藤&黒）



●PN／藤＝猫井みゅう＆黒＝西城みらん（京都府）

京都は映画村でのロケ写真ですな。緊迫した閑丸同キャラ戦の真っ直中というカンジでしょうか？ 真剣な表情がいいカンジです♡

●PN／ナコルル＝山崎まどか＆リムルル＝山崎さやか＆投稿＝上尾藍さん（兵庫県）

上尾藍さんがスタジオで撮影したもので、題して『姉妹対決！』とのこと。キャラクター選択画面のようなカンジがかっこいいぞ!!

ナコルル＆リムルル



色



●PN／よしまつ。（島根県）

吊り橋の真ん中あたりで、どんどん暗くなっていく中での撮影とな？ 怖いよ、それは…。でもサムスピのキャラってそういうところで闘ってるんだよね。うーん、実際考えるとすごいよね。

●PN／庵＝パイ＆ロバート＝Son（香港）

海外からの投稿作品です♡ 庵の八稚女MAX版の振り返る瞬間を激写!! なんか庵すごく楽しそう。

庵＆ロバート



ナコルル



●PN／ダグ（福岡県）

羅刹ナコのオリジナルカラー♡ 赤金とはめでたい配色だね。羅刹のちょいキツ目な雰囲気が出てていいぞ♡ 今度は青銀ナコちゃんとのツーショット待ってるよ！

ブルー・マリー



●PN／阿季（山口県）

リアスペのEXマリーですね。その手のポーズと腰のラインがセクシー♡ 次はアスラ羅刹ですか？ 楽しみにしております!!

覚醒・楓



●PN／アンダーソン（東京都）

口に枝をくわえ、刀を振りかざし、なかなか独自の世界に入ってるカンジの覚醒くんですね。その徹底した雰囲気作りに脱帽モノです♡

投稿の掟

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのロケーションやシチュエーションに凝ったコスプレ写真を大募集！ イロモノ、ウケ狙い、ゲームシーン再現の連続写真大歓迎です♡ ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！ 写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。凝っているポイントが書いてあるといいカンジ♡ また投稿していただいた作品を他のムックなどで使う場合もありますのでご了承ください。優秀作品には、『天晴賞』として賞品を進呈。たくさんのご応募、待ってま～す！

〈宛先〉〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「天晴ワンダーランド」係

ねおちゅぴ通信

NEO CHUPI

NO.8

〈放送日時〉

ラジオ大阪	日曜23：30～24：00
ラジオ日本	土曜24：02～24：30
東海ラジオ	日曜23：00～23：30

全国のちゅぴらーさんに送るこのページ。『ねおちゅぴ』を聴いている人も聴けない人も、みんなで楽しく盛り上がろう！

今回は、ねおちゅぴカルタ完結編＆名古屋ちゅぴぱの報告だ!! 心して読もう!!

ねおちゅぴパーティin名古屋!!

去る12月26日、ねおちゅぴパーティ略して『ちゅぴぱ』が名古屋でおこなわれた。参加したちゅぴらーさんも多いんじゃないかな？

この『名古屋ちゅぴぱ』は、本当にたくさんのちゅぴらーさんが来場してくれた。2人が到着した時には、すでに会場を囲むほどの長蛇の列が。なんと会場に入れなかった人も出たくらいだったのだ。あらためてちゅぴらーさんの熱い思いが伝わってきたぞ。

そして、大勢のちゅぴらーさんに支えられて、『ちゅぴぱ』は順調に進行していった。ちゅぴらーさんにADとして手伝ってもらったり、一緒に歌ったり…。2人とちゅぴらーさんが一体となった、素晴らしいイベントとなったのだ。最後には、感きわまった2人が涙を見せるシーンも…。本当に大成功だったぞ!!

これからもますます勢いよく走り続けるねおちゅぴ。みんな応援よろしく!!



最初からノリノリの2人。会場ももちろんノリノリ！



奥にいるのはADになってくれたちゅぴらーさんなのだ



みんなで「ねおちゅぴNo.1」大合唱の図



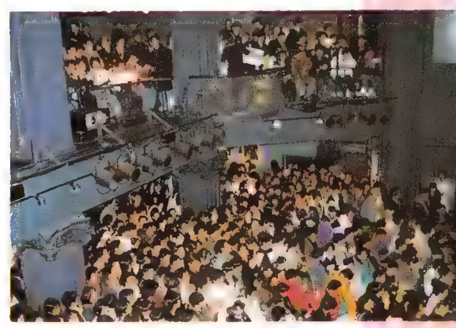
始終にこやかな、ねおちゅぴらしい雰囲気で進められたぞ



イベント開始前には長蛇の列に。みんなありがとう♡



当日のお衣装。ちょっとゴージャスな雰囲気でキマってます!!



こんなにたくさんのちゅぴらーさんがきてくれたのだ。感謝！

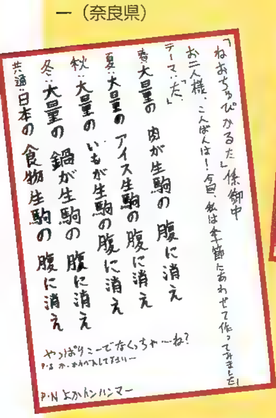


おまけ・年末放送のナベ収録。楽しそうな雰囲気が伝わるかな？

ねおちゅぴカルタ完結編!!

ねおちゅぴカルタに、多くのハガキをありがとう！ 誌上で紹介するのは今回で最後。

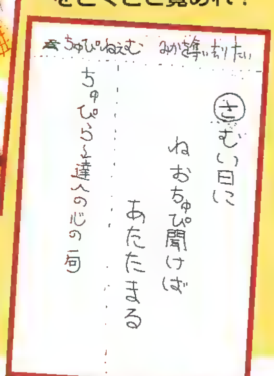
ちゅぴらーさんの力作をとくとご覧あれ！



●CN／よかトンハンマー（奈良県）



●CN／Intellijentsiia（京都府）



●CN／みかを奪い去りたい（三重県）



●CN／れもんぐらちゅ（京都府）

誌上ねおちゅぴ

ラジオを聴けない方にもねおちゅぴを楽しんでもらうための、誌上ねおちゅぴ。ハガキを紹介した人には、番組と同じねおちゅぴステッカーをプレゼント！　どしどしハガキを送ろう!!

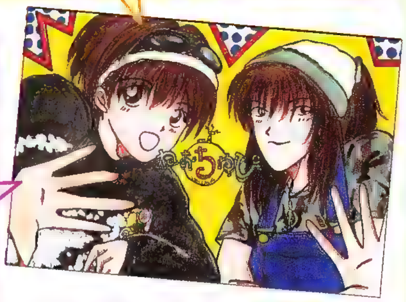
すっごいビジュアル系たけし&ミカ　生駒感激!!　素敵!!　でもたけしくんが男前すぎるような…？？（生駒）



最近のちゅぴらーさんはタケシを美少年に描いてくれる人が多くて、嬉しいったらないわっっ!!（神谷）

●CN　紗奏（大阪府）

このイラストは、ねおちゅぴベストトークコレクションのやつだね♡　本物よりこっちの方が可愛いってのはどーいうことだあぁっっ!?　（神谷）



ジャケット写真を見て描いてくれたのね。ナイスなイラストありがとう!!（生駒）

●CN　桜沢"野中さん大好き♡"卯月（北海道）

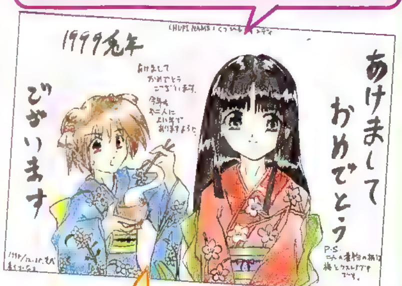
こんな目でリムルルにおねだりされたら、何でもいうこと聞いちゃうね。（生駒）



おめめの大きなステキなリムルル　こんなリムルルなら、何度でもおしおきOKかな？…多分。（神谷）

●CN　白のパンダ（鳥取県）

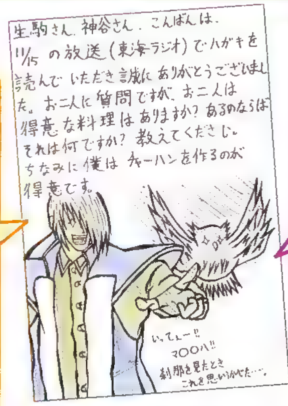
とってもラブリーな年賀状ありがとう♡　今年もこんな2人のような関係でラジオやっていきますんでよろしくね。（生駒）



おーい、このおめめパッチリ黒髪の美女は一体誰なのだぁー（笑）？　全然わっかららんっっ!!（神谷）

●CN　くつひもキャンディ（大阪府）

私の得意な料理はカレーなのだ!!　ちょっぴりからめのが大好き♡　あっ、生駒特製たらこスパもいけてるよ。（生駒）



得意料理といえば、ハンバーグかなぁ。それと、私の作ったケーキを食べたやつは、間違いなく恋に落ちるね♡（!?）（神谷）

●CN　クロスチェンジャー（秋田県）

●CN　徳山巳紀さん（大阪府）

最近、赤ちゃんからお父さんお母さんまで老若男女問わず「ちゅぴらー」さんが増えてきているので、みきちゃんもお友達に広めてね!!（生駒）



みきちゃんありがとーっ!!　これからもおねえちゃんと一緒にねおちゅぴ聴いてネ！　美しい姉妹愛にけえちゃん感涙!!（神谷）

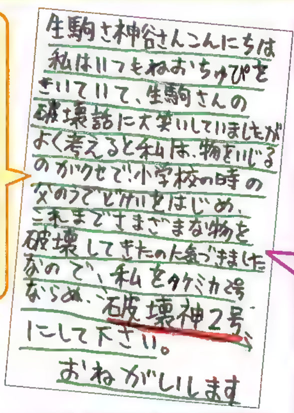
あなたもすっかりたけし&ミカの世界にハマったようで…これからもよろしくね。（生駒）



「HOT甲羅」か…芸が細かいねぇ！ナイスです。こーゆートコcheckしちゃうんだよねー!!（神谷）

●CN　夢衣鈴駆（茨城県）

破壊神への道はつらくて厳しいのだよ。人には恐れられ、けなされ、それでも知らぬ間に壊してしまう!!　あぁっこの呪われた身体!!　でもいいなら大歓迎さ　よーし、破壊神2号として世にはばたけ～。（生駒）



やめなさいっっっ、破壊神の弟子なんてっっ。まだ若いのにっっ!!…って君、何才（笑）？（神谷）

●CN　生駒さんの弟子（神奈川県）

とっても可愛いたけし&ミカのイラストありがと♡　ミカちゃんの手の感じが性格バッチリとらえてますなぁ。ふむふむ。（生駒）



あーん。私もこんなラブラブな学園生活送りたかったよーん。えーん。　（神谷）

●CN　神崎ひろにゃん（埼玉県）

●CN　巴美宝（大阪府）

「心つないで」が聞こえてきそうなイラストですね。可愛いイラストありがとう。（生駒）



このイラストみたいにあったかくてやさしい季節になったら、またお逢いしましょ♡　オット！　その前にDJS LIVEだっっ!!（神谷）

ねおちゅぴへのお便りの宛先は、
〒552－8501
ラジオ大阪
「ねおちゅぴ」NF係まで。
誌上ねおちゅぴへのお便りも募集！　日常の話題、悩み、2人への質問などなどなんでもOK！　採用者には2人がコメントをつけてくれるぞ！　ただし、イラスト文字ネタ関わらずそのまま掲載するので、ハガキのみの受けつけとなります。字が小さいと見にくいので注意してね。
宛先は、
〒112-0005
東京都文京区水道2－13－12　SKビル202
（株）芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
『ねおちゅぴ通信』係まで。
締切りは2月末日、掲載は5月号にておこないます。お便り待ってます♡

コンシューマインフォメーション

家庭用に移植されたネオジオゲームをチェック！

今月はついに発売されるネオジオポケットカラーのソフト情報に加え、ＰＳ版『ＡＴＨＥＮＡ』『ＫＯＦ’９８』『月華の剣士』とＮＧＣＤ＆ＲＯＭ『月華の剣士第二幕』の新情報など盛り沢山の内容でお届けするぞ!!

ネオジオポケットカラー

ポケット格闘シリーズ
キング・オブ・ファイターズR－2

キング オブ ファイターズR-2
ポケット格闘シリーズ
TM

真打格闘ゲームの第２弾はやくも登場!!

ポケット格闘シリーズの新作は、カラー対応の『キング・オブ・ファイターズR－２』！　その最新情報をお届けするぞ!!



ＳＮＫ	4,800円（予価）
3月19日予定	格闘アクション

システム

『Ｒ－２』は基本的に『ＫＯＦ’98』をベースに作られている。「アドヴァンテージシステム」や「キャラクタールーレット」、「カウンター攻撃」などのシステムや、各キャラの新技も取り入れられているぞ。



キャラ選択画面。カラーでより楽しく

登場キャラ紹介

『Ｒ－２』登場するキャラは、いままでの『ＫＯＦ』シリーズで特に人気の高かったキャラを厳選したメンバーになっている。現時点で出ることが判明しているのは、草薙京、八神庵、テリー・ボガード、リョウ・サカザキ、ユリ・サカザキ、不知火舞、麻宮アテナ、藤堂香澄、七枷社、シェルミー、クリス、矢吹真吾、レオナ、草薙柴舟の14キャラだ。この中にきみのお気に入りキャラはいたかな？



宿命の対決再び。負けるわけにはいかない!!



必殺技も大迫力!! 背景もキレイでしょ


八神庵
どうやってもこの人は外せないでしょう


草薙京
主人公はやっぱり決まってます

※今回掲載のネオジオポケットカラー用ソフトはすべて今までのネオジオポケットでも遊べます。
画面はすべて開発中のものです。



テクニックを身につけ実力をアップしよう



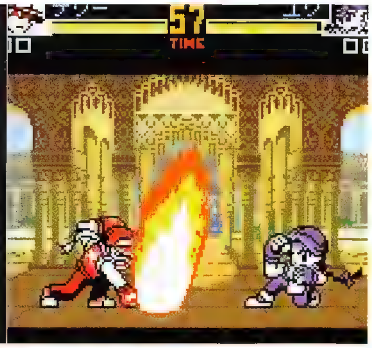
草薙柴舟

オヤジ参戦。京との対決も見ものですな

オリジナルモード

『R−2』には、このゲームだけの新モードが搭載される。それはゲームに隠されたテクニックを入手し身につけることでキャラがパワーアップしていく「メイキングモード」だ。

「メイキングモード」では自分の操作するキャラクターがテクニックを身につけると、そのキャラクターは新たな技術を使えるようになり、それ以降、より多くのテクニックが手に入れやすくなるのだ。



テリーVSユリ。BGMも気になるね



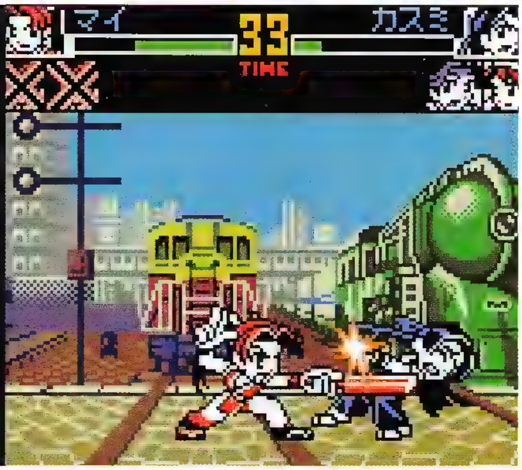
ドリームキャストと接続

セガ・ドリームキャスト用として発売予定のソフト『キング・オブ・ファイターズ（仮称）』と接続が可能。接続することで新たな楽しみ方が生まれるぞ。

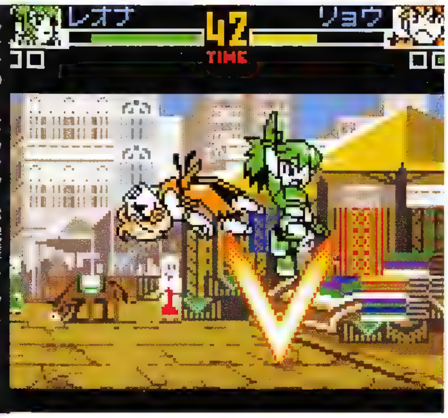


藤堂香澄

なんと香澄ちゃんが登場！ ファンは感涙せよ



『96』以来の参戦になる香澄にも注目



レオナのVスラッシャーが完璧にヒット!!

ネオジオポケットカラー

ポケットスポーツシリーズ

ザ・プロ野球（仮）

アーケードスポーツゲームがパワーアップしてネオポケに登場！

アーケード「チャンピオンベースボール」の興奮をそのままに…。いや、それ以上に充実したシステムで装いも新たに登場なのだ。



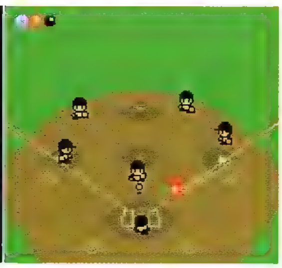
ADK	価格未定
3月19日予定	スポーツ

メモリアルチーム参戦

'85年の日本一チームや野武士軍団など、過去の栄光の名チーム&名選手が時代を超えて多数参戦。

大迫力の演出の数々

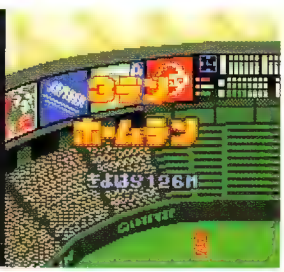
数々のファインプレーはもちろん、スライディングのまわりこみ、本塁激突プレイなど迫力のプレイを再現！



画面は小さくてもすごく見やすい作りだ

チームエディット機能

「あのチームの」「あいつが」このチームにいたら…そんなあなたの夢をかなえてくれるチームエディット機能も搭載。なんと、エディットで作成した選手を君のチームに入団させることもできるのだ！ さあ、君なりのドリームチームを作って友達と対戦しよう。



ホームラン！ なんてカラフルなんでしょう！

ネオジオポケットカラー DIVE ALERT（ダイヴ・アラート）

ネオジオポケットカラー大本命 本格的対戦型ＳＬＧ登場

じっくりと腰をすえて楽しめる本格的潜水艦チューン&対戦シミュレーションゲームが登場。自分なりの潜水艦を建造して敵を倒せ!!



サクノス	価格未定	3月19日予定	シミュレーション

※ワイヤレスコミュニケーションユニット（仮称）対応

多彩な遊び方

ネオジオポケットカラーの携帯性とデータ送受信機能をフルに活用した新しいタイプの対戦型シミュレーションゲーム。

このゲームには1プレイ用の「キャンペーンモード」、ワイヤレスコミュニケーションユニットを使用し、他の携帯ゲーム機では実現不可能だった多人数対多人数の対戦が可能な「対戦モード」、簡単なシューティングゲームが遊べる「シューティングモード」の3つが楽しめる。

プレイヤーは1隻の潜水艦のオーナー兼艦長となり、潜水艦の建造をしつつミッションをクリアしていく。自分のスタイルに合わせて潜水艦をチューンナップするなど、1人でも多人数でも色々な楽しみ方ができるのだ。



自分の潜水艦をいかに強くできるかが鍵



個性豊かなナビゲーターたち



戦闘開始！　潜水艦の能力とあなた自身の腕がためされる……




潜水艦も色々な種類があるのだ



潜水艦のパーツを購入しチューンしよう

ネオジオポケットカラー 通信４人打ち どこでも麻雀

個性あふれる23人のキャラと勝負!!

場所を選ばず4人で遊べる、麻雀ゲームの決定盤がついに登場。このためだけにネオジオポケットを買っても損はない!!

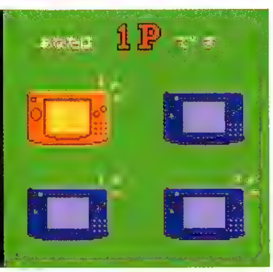


ADK	価格未定
3月19日予定	ボードゲーム

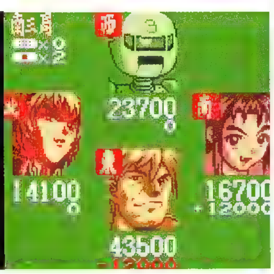
※ワイヤレスコミュニケーションユニット（仮称）対応

通信機能がスゴイ

ネオジオポケットと同時発売される予定だった麻雀ソフトがついに発売となる。ワイヤレスコミュニケーションユニット（別売）を併用することでこのゲームの真価は発揮される。これさえあれば、重い麻雀牌を持ち運ぶ必要もなく、場所も取らずにどこでも友達と麻雀ができるのだ。これだけでもネオジオポケットカラーを買う価値は充分あると断言しよう。キャラも23人の個性的なメンバーが用意されており、キャラによっては必殺技なども持っているのだ。



ケーブルいらずで4人対戦。これはスゴイ!!



個性的なキャラがゲームに華をそえてくれる……



ゲーム画面もカラーですごく分かりやすい……

ネオジオポケットカラー　ポケットカジノシリーズ　ネオ・ドラゴンズワイルド（仮）

ダイナ
3月19日予定
価格未定
ボードゲーム

いつでもどこでもポーカーゲームを楽しもう

カジノゲームの定番のポーカーゲームがネオジオポケットに。ポーカーゲーム好きにはたまらないソフトの登場だ。



画面は小さくてもかなり本格的なのだ

ネオジオポケットカラーにポーカーゲームが！　実際のカジノゲームをリアルに再現しているため、本物指向の人にもオススメできる。ポーカー好きの人のために充実のモードをそろえているだけでなく、ビギナー向けにもミニカジノ辞典を搭載するなど気配りも完璧！

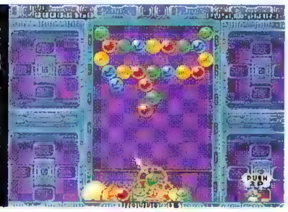
ネオジオポケットカラー　パズルボブル　ミニ

タイトー／SNK
3月19日予定
価格未定
パズル

あの名作パズルがネオジオポケットカラーに!!

ゲームセンターや家庭用ゲーム機で大好評を博した往年の名作パズルボブルがネオジオポケットカラーで大登場!!　パズルファン必携のソフトだ。

この作品の1作目を発表したハードがネオジオだって知ってた？



※画面はネオジオCD版のものです。

パズルゲーム好きなら「パズルボブル」の名前を知らない人はいないだろう。このゲームがネオジオポケットカラーでできるというんだから嬉しい限り。ルールも操作もシンプルで初心者も速攻でハマることうけあい。通信ケーブルを使っての2人対戦もできるぞ。

ネオジオポケットカラー　ポケットスポーツシリーズ　ベースボールスターズ　カラーVer.（仮）

こんなきれいな画面で、いつでもどこでも遊べるのだ

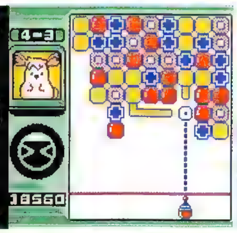


定番野球ゲームのカラー版大登場

SNK
3月19日予定
価格未定
スポーツ

ネオジオポケットカラー　つなげてポンッ！2（仮）

カラーになって見やすくなり、より正確な判断がしやすくなった

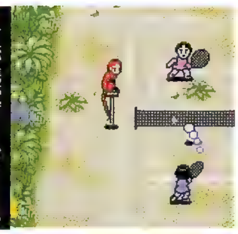


人気パズルカラー版が登場!!

夢工房
3月19日予定
価格未定
パズル

ネオジオポケットカラー　ポケットスポーツシリーズ　ポケットテニス2（仮）

これが携帯ゲーム？　と思わせるほど色がキレイ



ポケットテニスのカラー版登場

夢工房
3月19日予定
価格未定
スポーツ

ネオジオポケットカラー　ポケットカジノシリーズ　ネオ・ダービーチャンプ（仮）

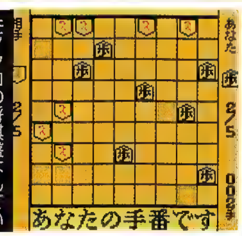
これを持参で馬券的中率アップ！

ダイナ
3月19日予定
価格未定
競馬予想

どこでも簡単お手軽に競馬予想ができるソフトが発売される。競馬ファンはもちろん、競馬雑学辞典を搭載しており初心者にもオススメ。星占いやバイオリズム判定などのおまけ要素も楽しいぞ。

ネオジオポケットカラー　将棋の達人　カラーVer.（仮）

モノクロの将棋盤なんていやだっ！　というあなたに

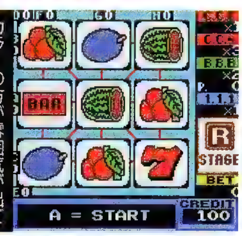


将棋もカラーにこだわりたいあなたに

ADK
3月19日予定
価格未定
ボードゲーム

ネオジオポケットカラー　ポケットカジノシリーズ　ネオ・チェリーマスター　カラーVer.（仮）

カラーの方が雰囲気が出てよりイイ感じなのだ



スロットゲームはやっぱりカラーがイイ!!

ダイナ
3月19日予定
価格未定
ボードゲーム

ネオジオポケットカラー　ポケットカジノシリーズ　ネオ・バカラ（仮）

ハマるとやめられない！バカラゲームの登場

ダイナ
3月19日予定
価格未定
ボードゲーム

世界のカジノで人気を集めているバカラがついにゲームで登場。「罫線」や「しぼり」などバカラならではのシステムもリアルに再現されている。ビギナーでも楽しめる「シンプルモード」や、マニアの期待に充分に応えられる「オリジナルモード」の搭載で、誰でもすぐにハマれるぞ。

ネオジオポケットカラー　ポケットカジノシリーズ　ネオ・ミステリーボーナス（仮）

5ラインのスロットゲーム登場

ダイナ
3月19日予定
価格未定
ボードゲーム

『ネオ・チェリーマスター』に続き、5ラインスロットゲームが登場。レギュラーステージとプロステージの2つのステージが楽しめる「オリジナルモード」と、ビギナーでも気軽に楽しめる「シンプルモード」の2つのモードを搭載しており幅広いユーザーに対応している。

ネオジオポケットカラー　ポケットカジノシリーズ　ネオ・21（仮）

カジノゲームの王様ブラックジャック登場！

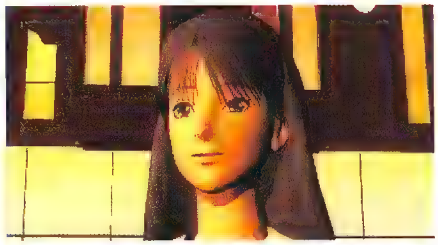
ダイナ
3月19日予定
価格未定
ボードゲーム

カジノといえばこれ！　のブラックジャックがついに登場。このゲームは各国々や各カジノ店で違うゲームルールを再現するために細かいルール変更＆設定が可能になっている。ゲーム解説機能つきで、これからブラックジャックを覚えたい人にもオススメ!!

プレイステーション ATHENA ～Awakening from the ordinary life～

ゲームストーリーの流れを紹介！

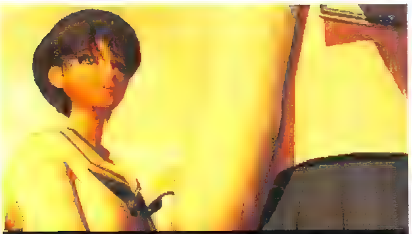
今月は『ATHENA』の新入手ゲーム画面とストーリー進行がどのようになっているのかを紹介していくぞ。



SNK／夢工房	5,800円
3月11日予定	サイキックアドベンチャー
※デュアルショック対応	

ゲームの流れ

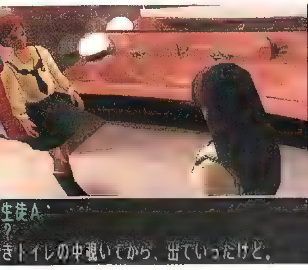
このゲームは「ムービー」→「インタラクティブモード」→「イベント発生」→「エマージェンシーモード」→「インタラクティブモード」という流れが基本になっている。場面は大きく分けて「ムービー」「インタラクティブモード」「エマージェンシーモード」の3つに分けられる。



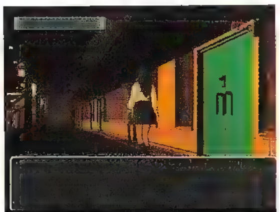
きれいに動くムービーシーン。収録時間も結構長い

ムービー

美麗なムービーが流れてストーリーが進行する。相当力が入っているのでじっくり見よう。



女子トイレで情報収集。グラフィックがきれい

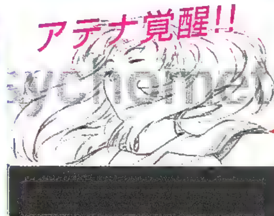


建物内を自由に歩ける。かなり色々な動作も可能だ

アテナ覚醒!!



覚醒イベント発生！　うまくコマンドを入れると…



覚醒成功!!　これで新たな力を使えるようになるのだ

インタラクティブモード

通常はこのモード。ここでは、アテナは各種超能力を使って、登場人物の会話や反応物から情報を得ることでストーリーを進行させる。ストーリーの進行にともない、さまざまな超能力に覚醒し、イベントが発生するのだ。

エマージェンシーモード

アテナの身に危険が迫った際の戦闘モード。次々に襲いかかってくる敵に対して超能力で戦うことになる。



エマージェンシーモード。超能力で危機を乗り越えろ！

プレイステーション ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS

アートギャラリーを紹介!!

おまけ要素のアートギャラリー。実はこれ、かなり充実しているのだ。ここにその大まかな内容と掲載されている大グラフィックをいくつか紹介！



SNK	5,800円
3月25日予定	格闘アクション
※デュアルショック対応（振動のみ）	

アートギャラリーモード

タイトルメニューで「ART GALLERY」を選ぶと、スタッフ描き下ろしのイラストが見られる「ILLUSTRATION」、没原画の見られる「UNUSED ARTS」、クリアしたキャラのエンディングが見られる「ENDING DEMO」の3つが選べる。総数で200枚ほど収められているイラストは、どれもファン垂涎ものの品ばかりだ。



アートギャラリー選択画面。見たいものを選ぼう



がーん！　こ、こういうのもアリですか…？



幻想的なレオナのグラフィック。イイね



京ついに卒業!?……って夢かい（笑）



アテナいっきまーす！　と登場シーンを再現



色っぺえ庵。庵ファンにはたまりませんな

デュアルショック対応（振動のみ）

流行りのデュアルショックにも対応。振動を攻撃時、防御時に設定ができるぞ。技の衝撃が体感できるぞ！


あかりと十三の楽しいやりとりも見れそうだ


あかりの陰陽術友達でしょうか？みんな可愛いね


幼少時代の1シーン。守矢がガキ大将に見えるが

ムービー

プレイステーション

～幕末浪漫～ 月華の剣士

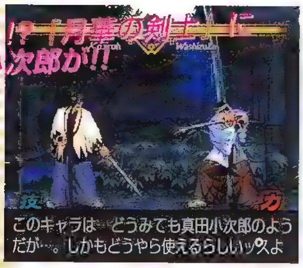
ＰＳ版美麗ムービー公開 そしてあのキャラも登場!?



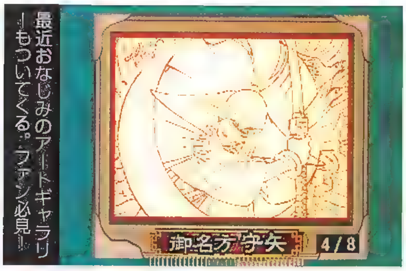
いよいよ発売がせまってきたＰＳ版『月華の剣士』。今月はクオリティの高いアニメーションムービーと、新情報を公開するぞ。

SNK	5,800円
2月25日予定	格闘アクション

え!?『月華の剣士』に小次郎が!!


このキャラは、どうみても真田小次郎のようだが…。しかもどうやら使えるらしいッ久よ

アートギャラリー



最近おなじみのアートギャラリーもついてくる。ファン必見!!

システム

ネオジオCD

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～

ＣＤ版のおまけ要素を一挙に紹介!!

・サバイバルモード
ROM版にあったタイムアタックモードの代わりに一定の体力ゲージで何人の敵を倒せるかを競うサバイバルモードが設定された。

・デモビューア
クリアしたキャラのゲーム中のデモ（因縁デモ、エンディングなど）をまとめて見ることができる。

・「暁 武蔵」が使用可能
前作キャラ「暁 武蔵」がVSモードで使用できる。

・剣質「極」がはじめから選択可能
隠し剣質である「極」がはじめから選択できる。

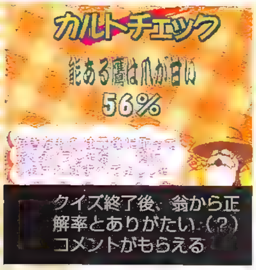
・「因縁デモ」がフルボイスでしゃべる
ストーリーモード7戦目の対戦前後に入る会話イベント「因縁デモ」がフルボイスでしゃべってくれる。

・クイズモードを追加
「月華シリーズ」を題材にしたクイズゲームが楽しめる。

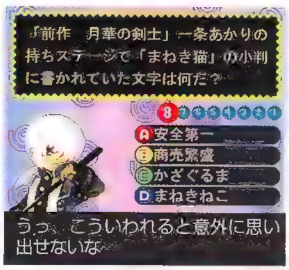


クイズモード選択画面。色々な問題があるぞ


この通り暁武蔵が使えます。大暴れさせたれ!!



クイズ終了後、翁から正解率とありがたい（？）コメントがもらえる



うっ、こういわれると意外に思い出せないな

CDユーザーの方も『月華の剣士第二幕』が家庭で遊べる日が近づいてきた。今回はネオジオCD版オリジナル要素を紹介していこう。



SNK	6,800円
2月25日予定	格闘アクション

黄龍技表

●必殺技	
空ヲ貫ク丹塗ノ矢（くうをつらぬくにぬりのや）	↓↘→＋A or B
天津罪清メル大祓（あまつつみきよめるおおはらい）	↓↙←＋A or B（4回連続入力）
別天懇親ノ一刀（ことあまつこんしんのいっとう）	↓↙←＋C
変技ノカマヘ（へんぎのかまえ）	B＋C＋D（剣質変更）
●超奥義	
朱雀・高尚タル灼熱ノ火炎（すざくこうしょうたるしゃくねつのかえん）	空中で→←↙↓↘→＋A
白虎・空ヲ裂ス猛虎ノ狂爪（びゃっこくうをれっすもうこのきょうそう）	→←↙↓↘→＋B
玄武・憂キ世ノ穢レ浄化ス水柱（げんぶうよのけがれじょうかすすいちゅう）	→←↙↓↘→＋C
青龍・天地共鳴ス怒号ノ雷鳴（せいりゅうてんちきょうめいすどごうのらいめい）	→←↙↓↘→＋D
●潜在奥義	
四神ノ力集イテ是ナル驕レシ者黄泉国ヘト誘ウン（ししんのちからつどいてこれなるおごれしものよもつくにへといざなわん）	←→↘↓↙←＋B
●乱舞奥義	
終焉ノ舞（しゅうえんのまい）	↓↓＋A or B（A発動：中段、B発動：下段）

キャラクター選択の時に「楓」にカーソルを合わせて、4秒以内に…Cボタン×10、Bボタン×5、Cボタン×4を入力《常世：と（10）こ（5）よ（4）と覚えよう》。「愚の骨頂」というボイスが出れば成功。AかDで決定すれば使えるぞ。

ネオジオROM

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～

大ボス「黄龍」をみんなで使おう!!



圧倒的パワーをもつ黄龍が自分でも操れるのだ！

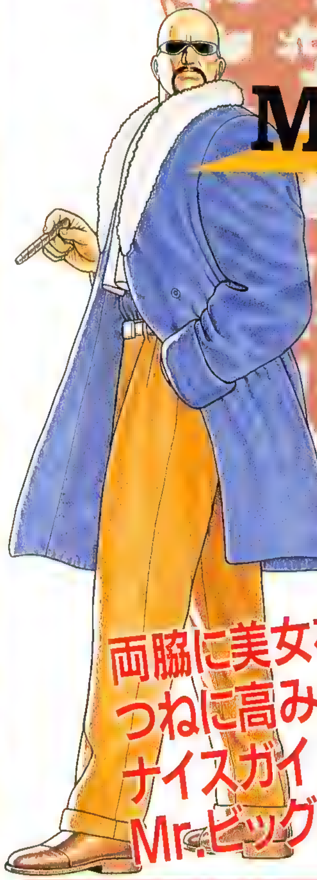
ネオジオROM版『月華の剣士第二幕』では大ボスの黄龍はプレイヤーキャラとして使うことができる！今回はその出現法と技コマンド表を公開するぞ。

SNK	32,000円
発売中	格闘アクション

キャラクターテキスト

Mr.ビッグ

両脇に美女をはべらして
つねに高みを望む
ナイスガイ
Mr.ビッグに迫る!!





ハッピーかい？

必殺技



その名の通り棒をクロスさせて相手に向かって飛んでいく技



地を這うような飛び道具。龍虎2ではゲージがなくなると遠くまでいかなくなっちゃうけど



体を回転させ相手にダメージを与える技。目がまわりそう



相手をドラムのようにダカダカとタコ殴りにする技



飛び上がる対空技。強は移動距離が長いです



連打系の技。コマンドもボタン連打なのでうっかり暴走しやすい



相手を空中に放り投げ、下からつきまくる超技



手にした棒をつきだし、その先から電流（？）を放つ超技

ポーズ



棒を肩の上に乗せて余裕の笑い。ボスの風格出てます!!



膝をつき、棒も地面に突き立てくやしそう



ポーズだけ見ると挑発というより威嚇？

衣装



情熱の赤をまとって、イェ〜イ!!



KOFになり少し日焼けした感じ？



水色のコートが派手です



マフラーがゴージャスなカンジに



初登場がこのお姿!やっぱり渋い

プロフィール

格闘スタイル：棒術
誕生日：7月4日
身長：187cm
体重：81kg
血液型：B型
国籍：オーストラリア
職業：サウス・タウンのある組織の幹部
最終学歴：不明
好きな食べ物：キャビア、フォアグラ
嫌いな食べ物：安い食い物
好きな異性のタイプ：俺の心の隙間を埋めてくれる女だ
尊敬する人物：なし
ライバル：最近組織内でのし上がってきた若造
好きな言葉：狼は生きろ豚は死ね
好きな音楽ジャンル：ブルース

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回 —	第2回94位	第3回95位	第4回98位	第5回79位
第6回120位	第7回210位	第8回152位		

※プロフィールおよび技の写真は「龍虎の拳2」のものです。人気投票の順位は総合順位です。

組織の大幹部Mr.ビッグの魅力に迫る!!

謎に包まれたビッグの過去

サウスタウンを影で牛耳る、ある組織の大幹部であるMr.ビッグ。スキンヘッドにサングラス、そしてボアつきのロングコートを身にまとったその風貌、さらに両手に花ならぬ、美女をはべらし登場する姿は、いかにも組織の幹部といったカンジだ。

そんな彼の経歴だが、そのほとんどが謎に包まれている。名前も自称「Mr.ビッグ」というだけで、本名は「J」というイニシャル以外は不明。生い立ち、家族構成などのプライベートな情報も一切不明。

唯一分かっていることといえば、組織にくる前は、陸軍特殊部隊の大佐だったらしいということ。そして退役後に、海軍にいたという噂もある。



「彼はすごいわよ」。いやいやお姉さんもすごいです♡

得意の棒術は自己流!?

Mr.ビッグの格闘スタイルの棒術。彼の得意とするこの棒術は、どの文献にも存在していないという。

どうやら、これは自己流のものであるらしい。一説によると、特殊部隊に在籍している時に、現地の部族からそのノウハウを伝授されたのではないかともいわれている。



俺の棒術は我流でね、型通りの腕じゃ読めねぇよ（笑）

ギースとの因縁

その昔、組織内でもかなり力のあったビッグは事実上サウスタウンを支配していた。

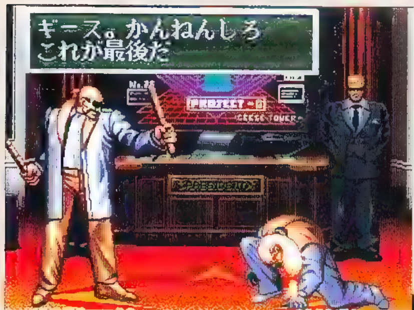
そしてさらなる勢力の拡大を計るため、極限流空手の使い手であるタクマ・サカザキを自分の配下にするべく、その娘のユリ・サカザキを誘拐し、自分の意のままに操ろうとしたのだ。

しかし、そんなに世の中うまくいくものではない。結局、タクマの息子でありユリの兄であるリョウ・サカザキの手によって、その野望は打ち砕かれてしまう。

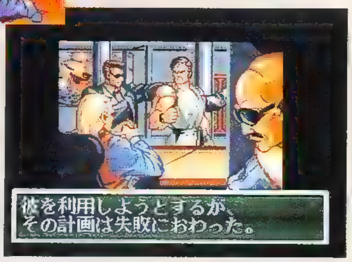
そしてその失敗の結果、組織での彼の発言力が著しく低下してしまうのだった。

そのスキをついて、めきめきと勢力を高めていったのが当時同じ組織内にいたギースだった。もちろん、ビッグにとってそんなギースは目障り以外の何者でもないわけで、2人は組織内で対立しあうこととなったわけだ。

その対立は、ギースが組織を抜け自らハワードコネクションを作った今も続いているようだ。



ついにギースを追いつめた。勝ち誇ったビッグに注目!!

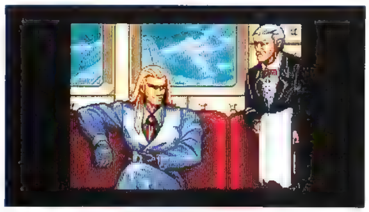


一度の失敗も失脚につながる。何気に厳しい世界らしい

相関キャラ

ギース・ハワード

ビッグの元同僚。しかし組織内ではビッグと対立していた。現在はハワードコネクションの総帥にしてサウスタウンの支配者。



優雅に飛行機で日本へ高飛び中のギース。そして彼は強くなって帰ってくるのだった

ヴォルフガング・クラウザー

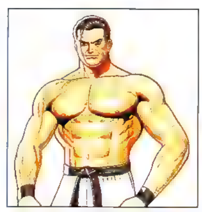
暗黒世界では「闇の帝王」と恐れられている存在で、陽のあたる世界への進出を狙っている。ギースとは異母兄弟にあたる。



常に優雅な振る舞いのクラウザー。カイザーの威厳だ!

タクマ・サカザキ

極限流空手師範。昔、彼の力を見こんだビッグは組織内の敵対勢力に対抗するため仲間にしようとしたことも…。



またの名を最強の格闘家・Mr.カラテ

ジョン・クローリー

海軍士官学校の教官。ビッグとは元戦友で、その時にビッグに助けられたことがあることから、武器の横流しに協力している。



以外と義理堅い性格をしているようだ

ワンポイントキャラクターレッスン

ブルースとは？

ブルースとは、アメリカのポピュラー音楽の一つで、19世紀後半にアメリカ南部の黒人の間で発生したジャンル。アメリカ黒人音楽の根源であり、彼らの魂の音楽、精神的基盤となっているものといえる。またブルースはジャズの母体になったともいわれている。

ビッグの好きな音楽ブルースに迫る!!

ブルースの歴史

奴隷解放後に黒人は個人生活を営むようになったが、人種差別や極度の貧困など生活の苦しみは大きかった。ブルースはその苦悩や絶望感などの個人的な感情のすべてをはき出す歌として発生していったようだ。そして20世紀の初頭にほぼ一定の形式をもつようになり、1898年頃アメリカ南部にギターが普及したこともあってか、ブルースは弾き語りで表現するという形にまとまっていったようだ。

やがて、黒人の労働力が南部農村から北部、東部の工業地帯に移動するのにともなって、ブルースの基盤も都市ゲットーに移っていった。

'30年代あたりからはピアノ、ドラムスを導入してグループないし、バンドの形で演奏されることが多くなっていく。さらに第二次世界大戦の頃になると、電気ギターを使うようになり、リズム・アンド・ブルースを生み、ロックの成立を促したという。

〈参考文献〉エドワード・リー著・小木呂俊夫訳『ジャズ入門』（音楽之友社）、ジェイムズ・H・コーン著・梶原寿訳『黒人とブルース』

設定原画

デザイナー様からの一言

私と彼の出会いはかれこれ7、8 年前までさかのぼる。デザイナーとして駆け出しだった頃からのつき合いなので、ある意味「Mr.ビッグ」には担当したキャラの中では印象深いものがある。

初登場の時、彼にはジャンプはなかった。屈みもなかった。また最終ボスでありながら、隠しキャラとして「Mr.カラテ」がいたため、中ボスのような印象が私には残ってしまった。

次の作品で彼はジャンプを習得し、技も大幅に増え、プレイヤーとして帰ってきた。「Mr.カラテ」の姿もない。ところがそこには若き日の「ギース」の姿が…。どうやら組織の中で「Mr.ビッグ」と争っているらしい。私としては「ギース」の好敵手としての彼の設定を非常に気に入っている。が、やはり「ギース」のために彼は最終ボスでありながら、またもや中ボスの地位に。

しかし、彼は 3 度生まれ変わった。綺麗な姉ちゃんをはべらし、サタデーナイトな彼として、グレイトにリニューアルされて帰ってきた。正直ついに「Mr.ビッグ」も最終ボスとして活躍できる日がきたのかと、胸踊ったものだった。…え？　ボスチーム…。ふとチームメイトを見ると、そこにはギースとクラウザーの姿が…。最終ボスでありながら、なんだか引き立て役な彼。永遠の中ボスとしての彼、しかし私はそんな彼を深く愛しています。

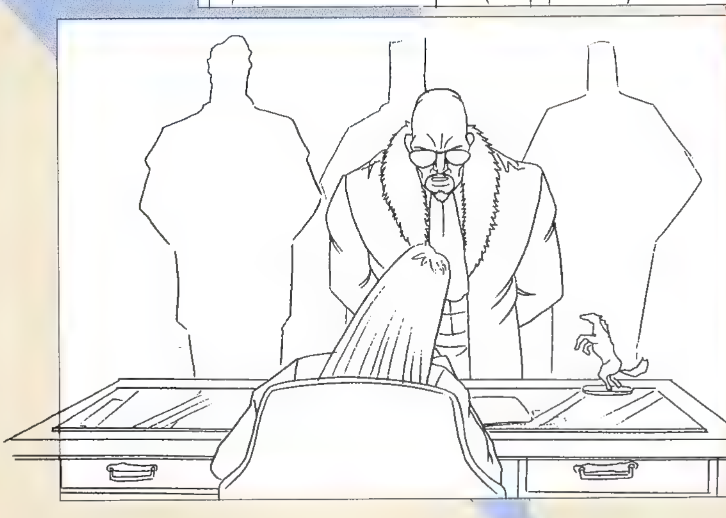






龍虎の拳2





Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

Q Mr.ビッグのモデルになった人物はいるのでしょうか?

A 特にいません。

Q Mr.ビッグのいる組織内での彼の評判はどんな感じなんでしょうか?

A 組織内では恐れられています。刃向かうことは許されません。

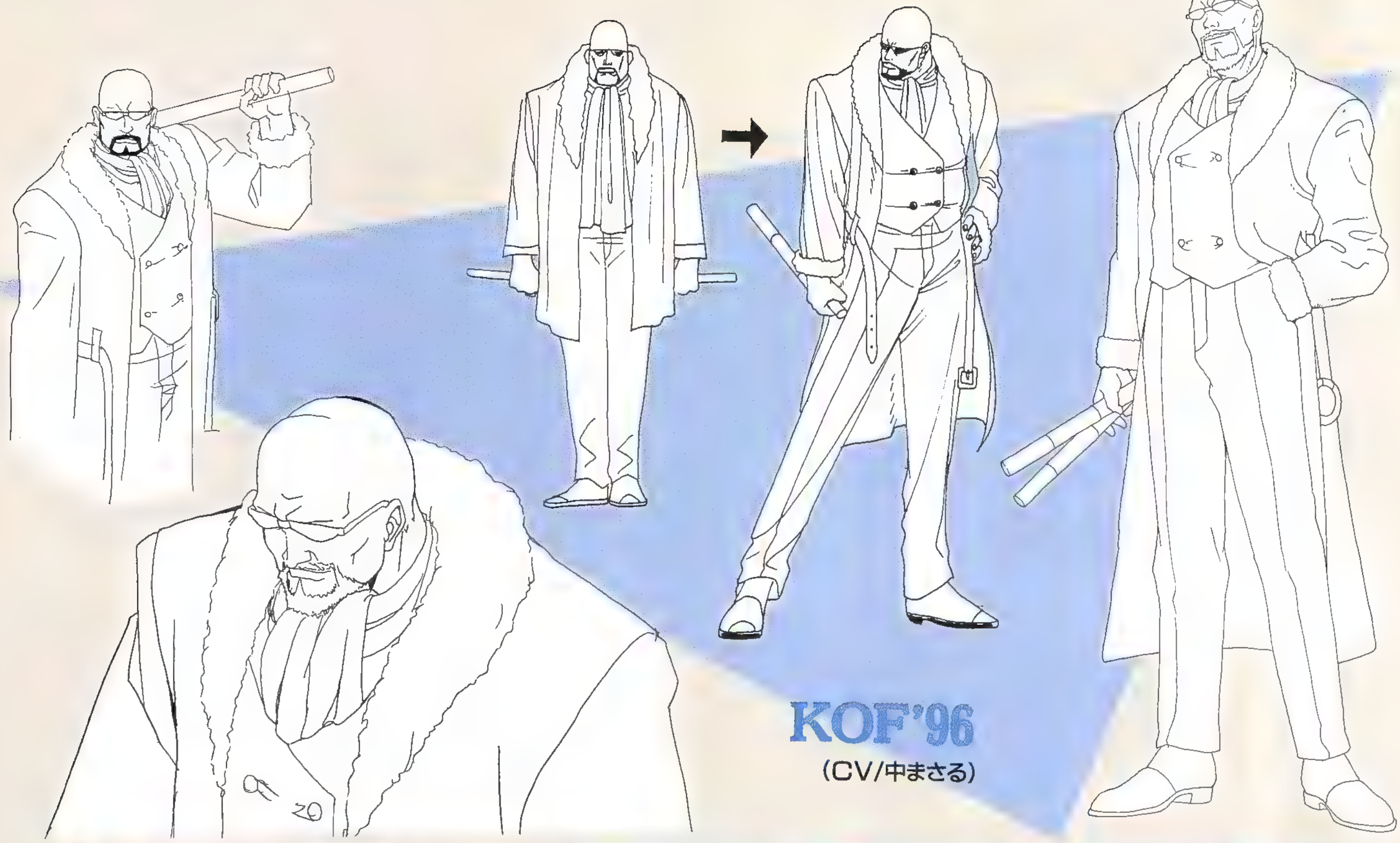
Q 彼のスキンヘッドは、髪形としてわざとやっているものなんでしょうか?　それとも…。

A それとも…、天然です。

Q 彼がサウスタウンにこだわる理由は何でしょうか?

A 組織が拡大していく中、拠点としてそれほど魅力がある街なのでしょう（近くに国際空港や貿易港があるのも理由の一つかもしれません）。

▶キャラクターテキスト



KOF'96
(CV/中まさる)

必殺技一覧



	龍虎の拳2	KOF'96
●必殺技		
グランドブラスター	○	○
クロスダイビング	○	○
ドラムショット	○	
スピニングランサー	○	○
クレイジードラマ		○
カリフォルニアロマンス		○
●超必殺技		
ブラスターウェーブ	○	○
ライジングスピア	○	

特選メッセージ

龍虎の拳

●勝利メッセージ

・ユリ？ あの女の事か？ そうだな…、もう、そろそろ天国への階段を、上り終わる頃だ！

龍虎の拳2

●勝利メッセージ

・姿形だけをまねても、俺の強さまではまねできなかったらしいな。

・どうだ、私の棒の威力は？ 恐ろしくて何もいえまい。

KOF'96

●勝利メッセージ

・タクマがいれば勝てたかもな！ が、どちらにしろ極限流は終わりだ！ (VS龍虎チーム)

・ヒーローにでも、なったつもりか！ おかしくて、涙がとまらんぞ！(VSエディット)

エンディング

ギースの命を狙おうとしたが失敗したビッグ



ボスという呼び名がカッコイイ！



この2人の決着もしばらくつきそうにはない



てはじめに何をしようとしているんでしょうね



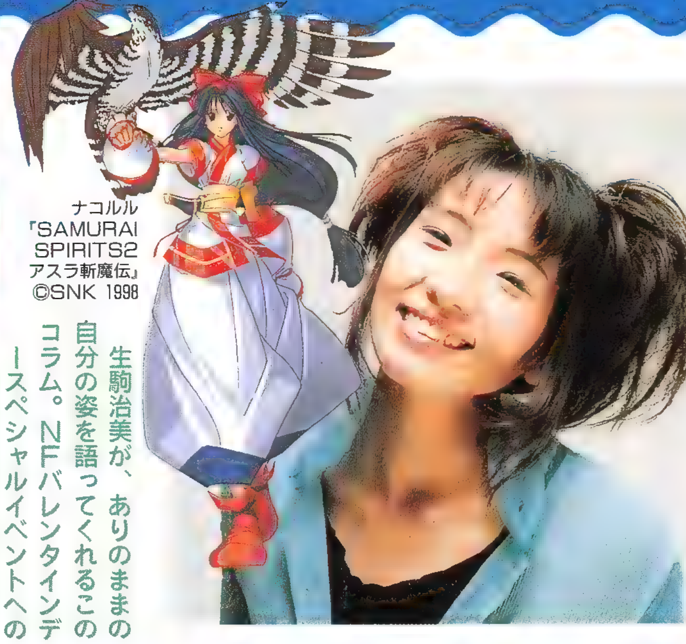
次号予告

次回のキャラクターテキストは、月華の剣士シリーズの主人公・楓の登場だ!! 覚醒前と覚醒後では、まったく違った魅力を持っている楓。

そんな彼の魅力に、ガンガンと迫っていくのでお楽しみに！

さかなのさんぽ

vol.34 生駒治美連載



ナコルル『SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝』©SNK 1998

生駒治美が、ありのままの自分の姿を語ってくれるこのコラム。NFバレンタインデースペシャルイベントへの参加も決定！ みんなも遊びにきてね♡

温かい気持ちにさせてくれた名古屋ちゅぴぱ!!

生駒治美 いこま はるみ

2月5日生／大阪府出身／A型／B80・W58・H86／趣味：スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング

●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。TVアニメ『ひみつのアッコちゃん』カン吉、『ムチッ子物語』テントウムシ花子、『発明BOY カニパン』ナッツ、『おじゃる丸』金ちゃんでも活躍中。SNKラジオ番組『ねおちゅぴ』のパーソナリティも務める。

とても思い出深い名古屋でのねおちゅぴパーティ

今年は7の月に生駒が降ってくるらしいといわれて早2ヵ月。誕生日も迎え、さらにパワーアップした様子。このままでは本当に…って、なんでやねん。「いこ大王フリカケ」でもないのに、何で降ってこなあかんねん。もー油断もスキもあらへんな。降ってくるのは「恐怖の大王」や!!

ま、それは置いといて、ガメラ人形もすっかり部屋になじんできたこの頃、みんなは元気でやっとりますか？ 今回は、とっても思い出深い公開録音になった「名古屋のちゅぴぱ」の話をしようかな。

そうあれは去年のクリスマス、ねおちゅぴスタッフと一緒に前ノリして名古屋に潜入。

この日は打ち合わせをして、みんなで名古屋名物「味噌カツ」を食べようと町へくり出したのだった。しかし、歩けど歩けど味噌カツ屋がない！

開場前にはなんと会場を囲むほどの長蛇の列が…！

こうなったらと、さっそくみんなで本屋で店の案内が載っている本を立ち読みし、電話番号と住所と店名を分担して暗記して慌てて味噌カツ屋へ。町外れにあったそこは、とびっきりの笑顔で出迎えてくれたおじいちゃんトリオのお店だった。初めて食べる味噌カツのまったりした味に、みんな大満足。お腹いっぱいになった私たちは別腹ケーキを買って、クリスマス一色に染まった名古屋のイルミネーションに溶けこんでいたのさ。

さて、いよいよ当日朝『ボトムライン』に入ると、もうすでに長蛇の列。「朝早くからみんなすまないね」なんてのんきなことをいってたら、とんでもない結果に。開演前には会場の周りを一周してしまうほどの列ができ、何百人か入れない事態に。急きょ衣装のまま、まだ並んでくれているちゅぴらーさんに謝りにいったが、せっかくきてくれたみんなに本当に申し訳なかった。貴重な時間を割いてきてくれたのにね。次回はこんなことにならないようにするので、許してくれ！

マジでスタッフ一同、こんなにたくさんの人がきてくれるとは思っていなかったので、びっくりしていたのだ。

最後には感きわまって思わず涙が…

そして、いよいよ開演。

今回は会場のちゅぴらーさんにAD役になってもらってお手伝いもしてもらった。みんなで「ちゅぴぴー」の大合唱は気持ちよかったなぁ。

それからいつものようにおハガキを読んで、あっ「公開おしおき」もやったのだ。たまたま東海ラジオでけいちゃんの名前を間違えて放送されていたというのがあったので、キー局の責任はラジオ大阪の責任って勝手に押しつけてラジオ大阪の人をおしおきしたり、『たけみかの俺に聞くなよー』のコーナーでADさんに働いてもらって『おお牧場はみどり』をみんなに叫んでもらったり。けいちゃんはまたたけし顔見られるのいややって、ちゅぴらーさんの「かとちゃんお面」を奪ってかとちゃんたけしに扮しておりましたわ。そうそう、『心つないで』や『星空のメロディー』も初めて人前で歌いましたぞ。

最後には最年少ちゅぴらー「じゅんやくん」にも参加してもらって、みんなで『ねおちゅぴNo.1』を大合唱。すごく楽しかったなぁ。でも最後に番組を通じてこんなにもたくさんの仲間ができたんだーって思ったら、今までのことが色々頭に浮かんでじーんってきちゃって、ガラにもなく涙ぐんでしまった…。でも間髪入れずちゅぴらーさんに「鬼の目にも涙」ってつっこまれたから「生駒ビーム！」で返しといてやったがな。

こんな友達感覚で会話できるちゅぴらーさんに出会えて私しゃほんまに幸せもんです。今回の「ちゅぴぱ」はそんな温かい気持ちにさせてくれた公開録音でした。名古屋のみんなありがとね。これからも頼みますわー。

ちょっとひとやすみ…

Q 一日だけ生駒さんが声を演じているキャラになれるとしたら、誰になって何をしたいですか？

●PN／相川翼（兵庫県）

A 今、私の心をすっかりメロメロにしているのは「おじゃる丸」の金ちゃん！ あのぷにぷに感とボケ加減。ああ、なんて愛らしいんだろう。だから金ちゃんになってツッキーと一緒に平安朝にでもいってみたいなぁ。あっ、でもDJSライブでナコルルとどっちが大ボケか対戦してみるのもいいなぁ。って、こんなこと書いてたらシャレになんないからさいならー。

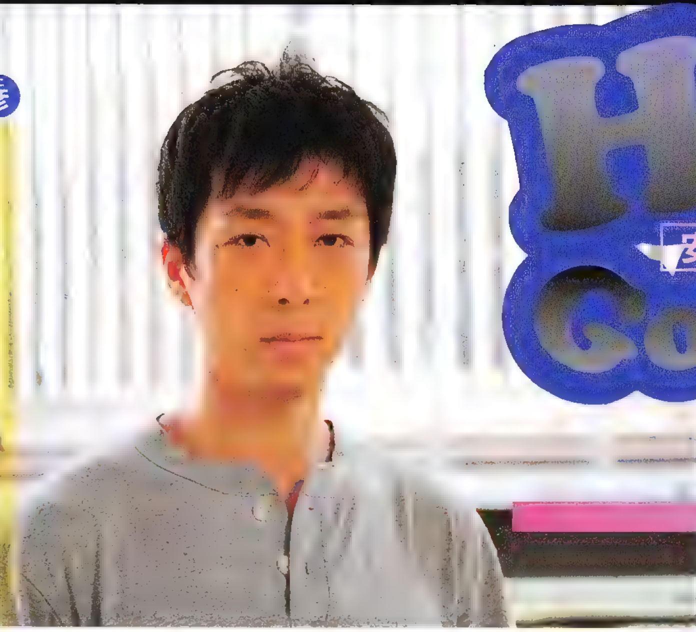
生駒治美への質問を募集するぞ！ 本人のことや演じるキャラに関することなど、どんなことでもOK！

採用された方には、生駒治美サイン入りナコルル&リムルルポスターをプレゼント!! はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号、そして生駒治美への質問、当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「さかなのさんぽ3月号」係
おハガキ、待ってます♡

Hello, Goodbye

安井邦彦連載 Vol.32



PROFILE 安井邦彦（やすいくにひこ）

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：5～6年
<声優としてのキャリア>
ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、'96、'97、'98、KOF京）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「あずきちゃん」、「ガサラキ」他
海外ドラマ・映画：「ER緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

今年もくり広げられるDJ Stationワールド！

八神庵役声優・安井邦彦が贈る、元気一杯連載コラム！ NFバレンタインデースペシャルイベントへの出演も決まり、ますます好調！

さあ、ちょっぴり不思議な安井ワールドへとご案内～。

今年の冬は寒いけど暖房に頼るのは怖い…

みなさん、こんにちは。お正月も成人式も終わった今のこの時期って、・・・ただ寒いだけで他に何のとりえもないですよね。

それに今年の冬は、去年よりずっと寒いかも…。僕が住んでいる鉄筋コンクリートの部屋も、この冬は例年になく冷え冷えとしているので、つい暖房に頼りたくなるんですけど、エアコンをつけると空気が乾燥してノドがへばりついたりするので、なるべくがまんしています。そんな原始的でヘソ曲がりな自分が少し好きだったりして、ハハハハハハ。

さて、今回のこのコーナー、つい3、4日前に収録のあったばかりのCD『NEO・GEO DJ Station2～B.O.F.RETURNS～』についてのお話です。

さらに盛り上がる正義と悪の対決!?

この『NEO・GEO DJ Station2～B.O.F.RETURNS～』は、SNKファンならいわずと知れた（ですよね？）DJ Stationの新作ですが、今回は内容もキャストの数もさらにボリュームアップ。よりお馬鹿でハイセンスなお笑いを生み出すべく、いつものスタジオにスタッフ、キャストが集結しました。

その内容を手短にいうと、去年1月の『NEO・GEO DJ Station LIVE』で解散した〝バンド・オブ・ファイターズ〟こと〝B.O.F.〟が再結成されて、山崎竜二らの〝ドラゴン・プロ〟（これって本当にうさんくさい名前だよね）を相手に、壮絶な芸能界進出合戦をくり広げる（？）というようなものになっていると思います。もっと簡単にいえば〝正義と悪の対決の物語〟かな？ ハハハ。

庵は相変わらず!? 乞うご期待!!

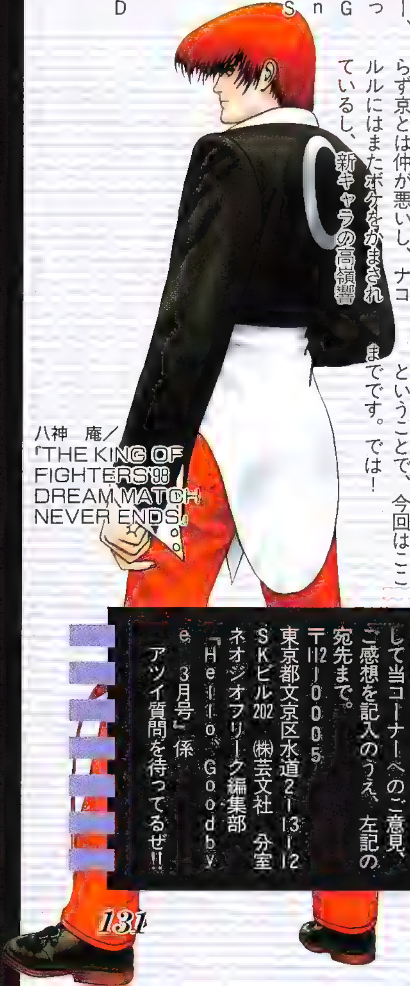
庵個人に関しては、相変わらず京とは仲が悪いし、ナコルルにはまたボケをかまされているし、新キャラの高嶺響とは〝衝撃的〟な出会いをしているし（さぁーて、いったいどんなご対面だったんでしょう？ ウフフ…）、ストーリーの流れには直接関係のないところで妙にテンションが高かったりしています。願わくばその、庵の今回の〝壊れ具合〟が、みなさんに許してもらえる範囲であって欲しいとは思いますが…。

まあそれはさておき、例によって各キャラクターともところせましと録音ブース内を動きまわり、独特の表情(?)で台詞をいったり、全身で叫んだり、笑いをこらえるのに必死で顔が真っ赤だったりと、見ていてもけっこう笑える収録中の熱気とテンションと臨場感を、ただただCDに収めておくだけではかなりもったいない。

だから、その〝生〟の迫力をみなさんにお見せするために、『NEO・GEO DJ Station LIVE』があるといってもいいかもしれません。

そう、今年もやりますよ！ 詳しい話はまたいずれ。

ということで、今回はここまでです。では！



八神 庵／『THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS』

安井邦彦のおヤスイ御用だ！II

Q：1月号のコラムに『子供の頃は好ききらいが多かった』とありましたが、どんな食べ物が苦手だったんですか？ また、どうやって食べられるようになったんですか？

●百武紀代子さん（福岡県）

A：子供の頃苦手だった食べ物ですよね？……肉や野菜など、いくつかあったんだと思うんですけど、特にダメだったのは豚肉の脂身ですね。

でも本当のことをいうと、もっと小さい頃はそれも平気で食べられたんですよ。ではなぜきらいになったのかというと、ある日の小学校の給食で「残さず食べなさい！」といわれた豚肉のブニョブニョした白い脂身が、もう何ともいえない舌ざわりとにおいで、それ以来ずっと、今でも豚肉の脂身は食べられないんです。トホホホホ…。

でも、野菜なんかはほとんど、オトナになるにつれて自然に食べられるようになりました。めでたしめでたし。

安井邦彦への質問を募集するぞ！ 採用された方には、安井邦彦サイン入り八神庵ポスターをプレゼント！

はがきに質問と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご感想を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『Hello, Goodbye 3月号』係

アツイ質問を待ってるぜ!!



シリーズ企画

イラスト講座

第12回講師▶ きがわ琳

プロフィール

●出身地：神奈川県横浜市
●好きな画家：バテュ（2作品持ってます）
●好きなイラストレーター：天野喜孝（3作品持ってます）
●趣味：寝る、料理（イタリー、四川）、フィギュア集め（ナイトメア、スポーン、アンデット系）、銀製品集め
●特技：レインボーボイス（マリス、ペニシリン、蒼月etc）、格ゲー引退（笑）
●好きな画材：筆ペン

イラストの描き方を紹介していくイラスト講座のお時間が、今月もやってまいりました。今月もはりきってまいりましょう♡

今回の講師は、『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96アンソロジー』で挿絵を描いていた、きがわ琳先生の登場です!!



KOFの同人誌表紙。コピック使用

字が怖いので商業誌ではひらがなです

―イラストや漫画を描きはじめたきっかけは何ですか？

「〝お絵描き〟は誰でも子供の頃からしますよね。それとは違うモノを描こうと思ったのは小学校5～6年です。

中学時代は人間（実在の）ばかり描いていました。

真剣に〝イラストを描こう〟と思ったのは高校卒業後…。遅いですね」

―ペンネームの由来は？

「〝鬼〟という字を使った名前にしたくて鬼川。〝琳〟は字のカタチと音がキレイだったので。

でも商業では、字が怖いので〝きがわ〟とひらがなにしてます」

なるべく人の影響は受けたくないんです

―影響を受けた漫画家、イラストレーターは誰ですか？

「なるべく人の影響を受けたくなかったので、興味ある作家さんの本とかイラスト集とか買わないんです。影響を受けないために。

心の目で見て、その絵（または絵柄）は何で〝イイ〟んだろう？と研究するんです。マネは×。

他の人がする分にはかまわないんですが、自分は絶対に許さない…、みたいな。なので〝誰かが好き〟とかはない…ですね。

天野氏の版画は、コレクターズアイテムとして持っているカンジです。だから、ラフなイラストしか買ってませんね。ドロ〇ジョ様とか（笑）。バデュは〝色〟が自分と似てるので好きです」

多くの人に認められる作品が描きたいですね

―漫画や絵を描く時に意識していることは何ですか？

「デッサン、表情、構図、魅力、スタイル、ポーズ、動き、色バランス、イメージ、らしさ、材質感」

――漫画や絵を描く上で目標にしていることは何ですか？

「マニア向けじゃなくて、多くの人に認めてもらえるようになることですね」

――漫画のネタはどうやって考えますか？

「パッと思いついたことを連想ゲームようにして大きくして、最後にまとめます」

――構図やポーズはどうやって考えますか？

「まず思いついたら白い紙に小さく（3㎝×2㎝くらい）自分にしか分からないようなラフをきって、納得するまでそのラフを何個も描く。それだけです」

上手くなる基本はやはりたくさん描くこと

――画材は何を使ってるのですか？

「モノクロは丸ペン（ゼブラAタイプ）。ペン入れはコレのみ。他には、コピックライナー、筆ペン、ハイテック、ミスノン、ドクターマーチンのホワイト、ペン軸はマクソンの金属製オンリー。インクは開明墨汁。カッターはデザインカッターと普通のカッター。トーンは、IC、ユース、デリータ、デザイン…、たくさんあります。でも道具はシンプルです。

カラーは、おもにコピック（試作品の頃からのつき合い）とマクソンのデザインマーカー。主線はコピーするのでモノクロと同じものを使ってます。たまに本気を出すとリキテックスを使います。昔はカラーインク（ルマカラー、ホルベイン、ドクターマーチン）と透明水彩やサクラ絵の具も使ってました。今でも透明水彩はラヴ」

――どうしたらイラストがうまく描けるようになると思いますか？

「たくさん描いて、かつ完成させる。手を抜かない。こだわる。人マネをしない。あきらめない、ことですかね」

――投稿して掲載されるコツとかを教えてください。

「投稿…したことがほとんどないんで何ともいえないんですが…（汗）。とりあえず魅力的で、見やすくて、分かりやすい…、そして編集者のツボをつく…と、載ると思います。多分」



プライベートイラスト（年賀状）。コピック使用

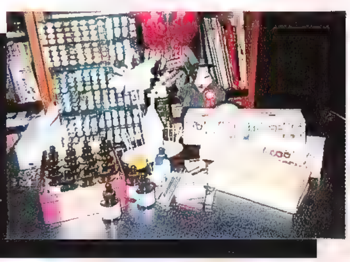
ムービック『京VS庵FIGHT'97①』表紙イラストより。コピック、ICホワイトトーン使用



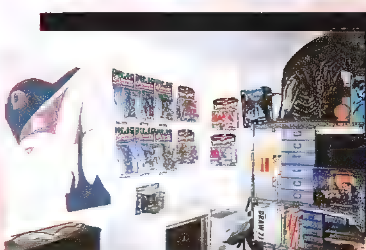


光文社『火の玉コミックアンソロジー』表紙イラストより。コピック、ミルキーペン、色鉛筆使用

仕事場&画材紹介

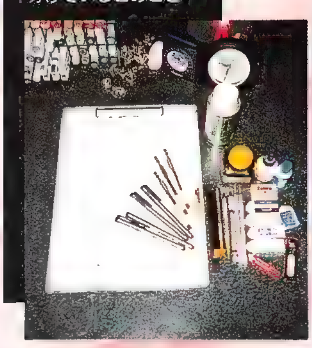


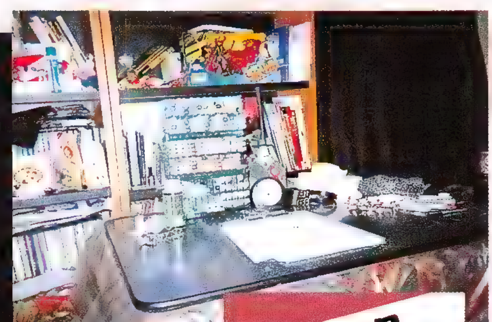
カラー用具。たくさん持っているが、現在使っているのはコピックとマクソンオンリー



仕事部屋はフィギュアがたくさん。パソコンはただのワープロとなってしまっているらしい…

モノクロの道具。消しゴムマニアで全部使い分けているとのこと





仕事机は全部で5台ある机マニアで、季節によって使い分けるという

ワンポイント お絵描き講座

絵を描いている人なら、他の人がどうやって描いているのかは気になるところ。ここでは講師の方のイラスト制作過程を大公開！ これを参考にして、君の絵もレベルアップさせよう！

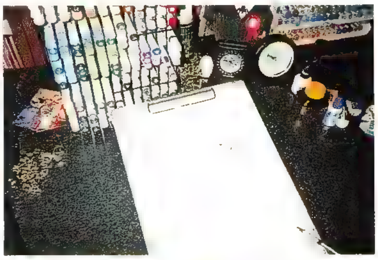
今回の使用画材　シャープペン0.3（2B）、消しゴム、丸ペン（ゼブラAタイプ）、解明墨汁、Dr.マーチンホワイト、ミスノン、コピック、コピー用紙、原稿用紙

1 下絵

まず描きたいものを決めます。ポイントは何を描きたいか。私はその絵ごとに何らかのコンセプトを作ってから作業に取りかかります（特に仕事は）。それを決める為に3cm×2cmくらいの小さなラフを決まるまできって、決まったらそのバランスで原稿用紙に描きます。

消える色のシャープペンであたりをとってから下描きするとバランスがとりやすくていいです。ここで気を抜くとペン入れにもひびくので注意。





ただの絵にならないようにと、まずコンセプトをたてる

ペン入れ 2

私の場合、着色はほとんど油性マーカーしか使わないため、ペン入れしたものを一度コピーしてから使うので、線画はベタまでモノクロと同じに描いてしまいます。

今回はタッチも下絵で入っていたので、最小限で済みました。いつもはベタで消えるところまで細かく描いてしまうので、あとで悲しい思いをします。この辺で手を抜くと、他のところに力が入っていいカンジですね。見えないところで、力を抜くというのもテクの一つ…かも（笑）。



3 色つけ

肌色から色の薄い順で着色していきます。

コピックで、コッテリカラーな私は、まず影になる色から塗っていきます。ハイライトな部分はうまく塗り残す方が、仕上がりが美しく見えてイイカンジです。そして気の済むまで、何度となく何色も重ねて塗りたくってしまいます。

今回バックは4〜5色の赤系保充インクごと思いきりそのままぶちまけて、ベースカラーのペンでなめしました。実はコレ、私の超必殺技なんです。油性のためマスキングがきかないので、こーゆーイラストにしか使用できませんが、Macなしでもこれくらいはコピックでもできます（笑）。私は味があって好きです。ただし失敗はできないんですケド（辛）。

ラストにペンホワイト&ミスノンでハイライト、タッチ、霧を描きます。ここで手を抜くとメリハリのないイラストになってしまうので、ガンバります。そのため、たまに着色よりホワイトの方が時間がかかったりすることもありますね（笑）。

そしてホワイトが完了したら、全体のバランスをチェックして、足りなかったら又ちょっと上から塗り足して完成。



この後、ホワイトでメリハリをしっかりつけていく

PRESENT!

今回制作したイラストを、抽選で1名様にプレゼント！ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、記事の感想をご記入のうえ、〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 株芸文社 分室 ネオンオフリーク編集部「イラスト講座・きがわ琳先生イラストプレゼント係」まで。締切りは、3月9日必着。発表は5月号にて。なお、このプレゼントに当選すると、他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。

1月号の当選者は、和歌山県の山城良恵さんです。おめでとうございます！


お兄さんは心配性症
困りましたね……
フラ……
どうしたんだ? 兄貴
ん?
ひょこ
おやって…
……この兄の悩み
聞いてもらえますか
おや次月 いたのですか
悩み……い?
天草・64・アスラと衣装替えをし(ピョウ) 炎邪・水邪が半裸とくれば……
やはり次回作は
1号店の皆、元気ー?
これ位やらねば
兄貴だけ!?
ならぬのかと……
まあその時は私は頭領服でキメますが……
A:その必要はありません。
完
1999.日本全国の風間FANへ捧ぐ。 P.S 侍魂本 やっと出しました。

NEO・GEO DJ Station 2
レコーディングリポート





今回でシリーズ5作目となる『NEO・GEO DJ Station 2 ～B.O.F. RETURNS～』。今年3月に行われるライブの前奏曲としての役割も兼ねているこのCD。ライブに集う人はもちろん、そうでない人も必聴の1枚だっ！

先日、都内某スタジオにて『NEO・GEO DJ Station2 ～B.O.F. RETURNS～』の収録が行われた。人気の高いシリーズの収録なだけに、取材に向かう本誌記者の緊張もひとしお。収録の内容はギャグドラマであっても、もしかしたら実際の現場はシリアスな空気に包まれているかもしれない…と気を引き締め、スタジオの扉を叩いた。

しかし、その危惧はまったくの徒労に終わった。スタジオ内は至って和やかな雰囲気。収録も和気あいあいで進んでいると、出演声優陣がみな口をそろえて答えてくれた。

『DJ Station』といえば、多数のキャラクターたちが普段とは違った一面を見せてくれるドラマに加え、ここでしか聴けない各キャラクターの歌の方も気になるところ。しかも、今回は『B.O.F. RETURNS』とあって、期待せずにはいられない。

もちろん、その期待を裏切らず、今回も新曲が収録されている。メインはなんといっても、B.O.F.の新曲だろう。今回は、麻宮アテナ（池澤春菜）がボーカルを担当しているのだ。残念ながら、今のところその全容は明らかにされていないが、B.O.F.ファンもアテナファンも満足できる仕上がりになることは間違いないだろう。

「そんなこといわれたら、発売まで待ち切れないよぅ」という君は、次の出演声優陣のコメントを穴が開くまで読みつくすべし。

そして、発売日を待て！

野中政宏（草薙 京）

何回やっても、『DJ Station』って楽しいですね。特に今回は『DJ Station』史上最高人数のキャストですから、ワイワイガヤガヤ楽しくさせてもらってます。今まで以上にいい作品になりそうです。

これをみなさんに聴いてもらって、それでライブ会場にきてもらって、一緒に楽しい夜を作ろう、という趣向になっているので、ぜひ聴いてください。

去年、すごく楽しい思い出ができたから、今年もより楽しいライブにしたいと思っています。

安井邦彦（八神 庵）

いやあ、またまたやります『DJ Station』。今回の顔ぶれも、また強力ですよォ～。

とにかくタイトな収録スケジュールの中、全力投球です。あとは、みなさんの期待を裏切らない仕上がりになることを、神様にお願いするだけですね。

俺はどうなのかというと…相変わらず、かな？ 旧作を聴きのがしている庵ファンの方は、この機会にぜひそちらのCDもチェックしていただいて、俺の壊れ具合を比べてみるのも楽しいかもしれませんよ…!?

池澤春菜（麻宮アテナ）

今回、『DJ Station』に初参加させていただいて、月華チームやアスラチームとも初めてお会いしましたが、楽しかったっすー！なんか、このメンバーで合宿したいです。…って、何の合宿なんだろう（笑）。

もともとアテナってもっと真面目な役だったらしいんですけど、池澤アテナになってからどんどんくずれるくずれる。どこにいっちゃうんだろう、こっぱみじん？ みたいな（笑）。

でも、そういうのもファンのみなさんが喜んでくれれば、私も嬉しいですね。

生駒治美（ナコルル／キング／シャルロット／ブルー・マリー）

今回の『DJ Station』はいつにも増して女性陣がパワーアップして、収録現場は美しき花園状態。男性陣は美味しいよな（あっ、拝観料でも取ればよかった）。そうそう、「るるーず」の新ネタ？ では、いっそうボケナコをお楽しみいただけるはず。なぜかすっかり大道芸人と化した私なんかもいたりして…なんでやねん!!

人数が多い分、パワーもMAX!! でも最後はちょっぴり人生を考えてしまう脚本になってて、きゅっと締めます。ドタバタ感のあとの一杯のお茶、一緒にすすってみる??

神谷けいこ（リムルル）

今回はすごく登場人物が多いんですよ。新キャラクターも登場してます。個人的には「壊帝ユガーズ」がおすすめ。そして、「るるーず」のボケ&ツッコミ。このあたりがポイントかな、と私的には思っております。

今回の私の役はすごい楽なんですけど、るるーずのボケ&ツッコミのところはおいしいんですよ（笑）。

生駒姉も1人4役を同時にやって頑張ってますし、もちろん私もみんなも頑張ってますので、ぜひ『DJ Station』を聴いていただきたいと思います。

金月真美（李香緋）

いつも通りの、笑いあふれる楽しい収録現場でした。山崎と香緋のやりとりがおもしろくて好きです。

でも、どうも最近、香緋が山崎の兄貴とくっつくと、何かこう…悪っていうわけではないんだけれど、小悪くておもしろいキャラになりつつあります。

もう今は、みんないかにして笑いを取るかっていうことに命をかけるような現場になってきています。楽しいです（笑）。

きっとみなさんも楽しんでくださると思うので、ぜひ聴いてみてくださいね♡

麻績村まゆ子（一条あかり）

やっぱりぃ、とってもとってもみなさん仲よしさんなのでぇ、いつも通りのニコニコ収録だったですっ！　今回も『月華の剣士』から『DJ Station』に乱入できて、すっごく嬉しかったんだなぁ。

今回のあかりちゃんの役所は…何だろう、一人ボケツッコミのような寒〜い状況になってます（笑）。

でも、やっぱりぃ、いつも『DJ Station』のドラマはすごいお笑いさんなテンポなのでぇ、いつもそのお笑いさんなテンポを勉強させていただいていまぁす♡

がんばります!!

コング桑田（ギース・ハワード／牙神幻十郎）

僕の演じるギースと幻十郎は、相変わらずゲームとは違うアホなおやじの役で、楽しんでもらえると思います。だいぶ歳も近くなってきたんで、やりやすいですね。

それと今回、新しい「屋台の親父」っていう役があるんですけど、これはもう泣かせます。聴いてくれるみんなは、まだ歳とか違うだろうから分からないかもしれませんけれど、いつかみんなが親父と呼ばれる歳になった時にこの味が分かってもらえるはず！

歌も、山崎に負けないように魂に気合いを入れて歌ったんで聴いてくれ！

南かおり（色）

初めての『DJ Station』体験！　SNKの声優さんたち大集合です。1人1人がめちゃくちゃ楽しんでいるのが、きっとびしばし伝わることでしょう！

そして、「壊帝ユガーズ」デビュー!!　これはスゴイ!!かも…。去年の秋のイベントで初めてユガーズをやらせていただいて、そこで妙にハマったので、今回『DJ Station』デビュー！　ということになりました。きっと、今までに経験したことのない笑いがあなたを包みこむはず。

ぜひ、聴いてみてくださいね！

モンスター前塚（チョイ・ボンゲ）

今回はワイドショーもびっくり、芸能界の裏の裏まで暴いちゃう超おどろきのストーリー!!　紅白歌合戦の司会も真っ青の、舞ちゃん&チョイの進行ぶりもぜひお楽しみくださいませ♡　新コンビ誕生です！

今回の僕の収録の方は、『DJ Station』はじまって以来初めてじゃないかっていうくらい、とてもスムーズにいきましたね。やっぱり世紀末だからでしょうか（笑）。

あまったエネルギーは、宴会に使いましょう！（だめだこりゃ）

石井康嗣（山崎竜二）

今回、山崎は芸能プロダクションの社長ということで。プロダクションの社長っていうのはタレントじゃないから、楽でいいなと思ってたんですけど…なんだかやたら喋ってます。特に山崎っていうキャラクターはキレやすいので…頭痛いです。甲高い声でやっちゃってるので。

収録の方は相変わらず、和気あいあいの雰囲気で楽しくできました。新しいメンバーが加わっても自分たちのペースに引っぱりこむ、『DJ Station』のレギュラーの方々のパワーってすごいと思います。

氷上恭子（高嶺 響）

『DJ Station』初参加ですが、ウワサ通り…いえ、ウワサ以上のめちゃくちゃな…あ、いえ、楽しい作品で、めっさ嬉しかったです。『DJ Station』って、いろんな作品のいろんなキャラクターが絡み合うじゃないですか。そういうのは他にはあまりないので、おもしろかったですね。

今回、響は“自称“シンガーソングライター”で、ギターをかき鳴らしたりしてるんですけど、実際ギターをお借りしてマイクの前に立って、小道具があるのって何か卑怯だなって思いました（笑）。

西川葉月（シェルミー）

祝！　シェルミー、『DJ Station』初出演！　ということで、精一杯頑張りました。そして、演りながらスタジオの中で笑いをこらえるのが大変でした。もーむっちゃおもしろいです！

歌の方ではシェルミーの新曲を歌わせていただいて、いろんな方に手伝っていただきながら作詞もしました。すごくいい曲だったので、それに自分の書いた詞を載せて歌うのはプレッシャーであり楽しみでもありましたね。

こうして出演できたのは、みなさんがシェルミーを応援してくれたおかげです♡

一条和矢（アスラ）

普段マジメなキャラたちが、今回大暴発で爆笑モンですぜ、ダンナ！

ユガーズは…ここまで引っ張られるとは思わなかったです。初めは「アスラも色もシリアスで格好いいじゃん！」って思ってたんですけど、イベントに呼ばれていって台本見たら「…壊帝ユガーズでーす」って（笑）。そうしたら、ディレクターが大笑いしてウケてたんですよ。でも、これだけキャラクターをくずして人気が出るっていうのはありがたいことですね（笑）。

正月早々、いい仕事させてもらいました。

曽木亜古弥（不知火 舞）

今回、舞ちゃんはチョイと一緒にナレーション担当なんですが、いつものまんまです。例えば「舞がチョイにツッコんでいる」、ようなナレーション、っていう感じです。

でも今回、よりお互いの個性が如実に出た気がします。喋ってる時間はナレーションだから少ないんですけど、お互いの個性が、「チョイ・ボンゲーっ!!」とか「舞ーっ!!」っていうように、ガガン！ってこう、出てるような気がします。

チョイも舞も本当に3枚目なんだな、っていうのを改めて感じました（笑）。



NEO・GEO DJ Station 2 〜B.O.F. RETURNS〜／SNK新世界楽曲雑技団

3月3日発売
PCCB−00361
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
￥2,940（税込）　￥2,800（税抜）
予約特典：スーパーピクチャーCD

SNK Presents

NEO·GEO DJ Station Live'99

開催決定！



あの夢のイベントが今年もやってくる！超豪華出演者たちがくりひろげる歌ありドラマありのミラクルワールド!!

昨年開催され、ネオジオファンの間で話題騒然となったあのNEO・GEO DJ Station Liveが、今年もまたさらにパワーアップして開催される！

これはSNKの人気ゲームキャラクターと人気声優が融合し、目の前で本物が歌やドラマを披露してくれるという、ファンにとっては夢のようなイベントなのだ。いや、ファンならずとも充分に楽しめるこのニュータイプのエンターテイメント、驚愕のライブに参加しない手はないぞ!!

イベント会場は東京と、今年は大阪でもおこなわれることが決定。これはもう、みんないくしかない!!

なお、このイベントの詳細については左ページ下を参照して欲しい。

豪華声優陣ここに集結！演奏陣も超豪華なのだ!!

出演◇野中政宏（草薙　京）
安井邦彦（八神　庵）
石井康嗣（山崎竜二）
生駒治美（ナコルル）
金月真美（李　香緋）
氷上恭子（高嶺　響）
池澤春菜（麻宮アテナ）
神谷けいこ（リムルル）
モンスター前塚（チョイ・ボンゲ）
コング桑田（ギース・ハワード）
他　出演予定

演奏◇Guitar／梶原　順
Drums／石川雅春
Bass／渡辺直樹
Keybords／吉弘"Pretty Honey"知鶴子
Sax／小池　修

Stage Produce◇SNK新世界楽曲雑技団



Live'98イベント風景。昨年も超豪華メンバーだったのだ



人気キャラと人気声優が同化し、歌を歌う！迫力のステージ



野中（京）、安井（庵）両氏の共演も再び見られるぞ！



大盛況のうちに終了したLive'98。あの感動がまた味わえる！



SNK Presents

NEO-GEO DJ Station Live'99

Coming Soon…

東京公演	◇1999年3月13日（土）　開場17:30／開演18:30
	3月14日（日）　開場17:00／開演18:00
大阪公演	◇1999年3月21日（日）　開場18:00／開演19:00
会　場	東京◇新宿ルミネホールACT
	大阪◇Zepp　Osaka
問い合わせ	東京公演　SDFインテグレーション　03-5467-8920
	大阪公演　HIP大阪　06-6362-7301
入場料金	￥4,725（税込）オールスタンディング（入場券整理番号順に入場）
発売開始	2月10日
プレイガイド	チケットぴあ／チケット・セゾン／CNプレイガイド／ローソンチケット

Check!!
Liveよりひと足早く、サイトロンレーベルから『NEO・GEO　DJ　Station2～B．O．F．RETURNS～』のCDが3月3日に発売されるぞ！　これを聴けば、Liveを数倍楽しめること間違いなし（詳しくは136ページへ）!!



あの
興奮の瞬間
再び…

夢の続きは
終わらない！

ネオジオフリークサービス部提供
NEO・GEOオリジナルグッズ

通信販売コーナー

ここに掲載されている商品の販売期間は3月8日までです。それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。

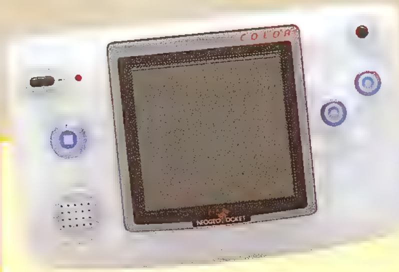
在庫僅少の赤印のある商品は、必ず注文する前に在庫の確認をしてください。

ネオジオポケットカラー

予約受付中!!



❶ プラチナブルー



❹ クリスタルホワイト



❷ プラチナシルバー



❺ カモフラージュブルー



❸ カーボンブラック



❻ ストーンブルー

待望のネオジオポケットカラーがついに発売決定!!
カラーバリエーションは全6種類。
君はどれを選ぶ?

※ネオジオポケットカラー関連の商品を他の商品と一緒にお申し込みになる場合、発送時期の関係により送料は別途になります。

※希望する番号を必ず明記してください

発売予定日:3月19日
予価:各セット9,345円
送料:1台700円、
2台1,000円
商品番号:HD−NPC−02

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください(「申込方法」参照)。※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。

申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格+送料(手数料)と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
〈同封する紙に記入するもの〉
①郵便番号&住所 ②氏名 ③電話番号 ④商品名と商品番号 ⑤数量 ⑥商品と送料(手数料)の合計金額
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円~600円程度かかります。

【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料(手数料)の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には④「ネオジオフリークサービス部」とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料(手数料)の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆振替手数料は70円程度です。

〈申込先〉
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 (株)芸文社 分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
〈口座番号〉
00160−5−105479
※住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

ネオジオポケットカラーソフト

ハードと同時発売は以下の15本だ!!

●キング・オブ・ファイターズR－2●
価格：5,040円（予定）
商品番号：SKOF－NPK－02

●ベースボールスターズカラーVer（仮）●
価格：価格未定
商品番号：SBS－NPK－02

●通信4人打ち　どこでも麻雀●
価格：価格未定
商品番号：SDM－NPK－02

●将棋の達人　カラーVer（仮）●
価格：価格未定
商品番号：SST－NPK－02

●ザ・プロ野球（仮）●
価格：価格未定
商品番号：SPY－NPK－02

●ポケットテニス2（仮）●
価格：価格未定
商品番号：SPT－NPK－02

●つなげてポンッ！2（仮）●
価格：価格未定
商品番号：STP－NPK－02

●ネオ・ドラゴンズワイルド（仮）●
価格：価格未定
商品番号：SDW－NPK－02

●ネオ・チェリーマスターカラーVer（仮）●
価格：価格未定
商品番号：SNT－NPK－02

●ネオ・21（仮）●
価格：価格未定
商品番号：SN2－NPK－02

●ネオ・ダービーチャンプ（仮）●
価格：価格未定
商品番号：SDT－NPK－02

●ネオ・ミステリーボーナス（仮）●
価格：価格未定
商品番号：SMB－NPK－02

●ネオ・バカラ（仮）●
価格：価格未定
商品番号：SB－NPK－02

●DIVE ALERT（ダイヴ・アラート）●
価格：価格未定
商品番号：SDA－NPK－02

●パズルボブル　ミニ●
価格：価格未定
商品番号：SPB－NPK－02

上記ソフトの送料：1本500円、2本以上900円。

※発売予定日は全て3月19日です。『価格未定』のソフトは予約販売です。下記の通販専用電話にて予約の申込を受けつけております。価格が決定次第、通販部より折り返し確認のお電話を差し上げます。

周辺機器

●ネオジオポケット専用通信ケーブル
価格：1,575円／商品番号：ASK－NP－01
対戦する時に必要な、接続するためのアイテム。

●ネオジオポケット専用ACアダプタ
価格：1,575円／商品番号：AAA－NP－01
ハードとは別売りの電源アダプタ。

●ネオジオポケット専用ステレオヘッドホン
価格：1,050円／商品番号：ASH－NP－01
周囲に音がもれないようにするためのヘッドホン。

上記アクセサリーの送料：D（送料一覧表参照）

キャラクターシューズ
●ナコルル靴
商品番号：SH－NAK－01
●リムルル靴
商品番号：SH－RIM－02
価格：15,750円
送料：F（送料一覧表参照）
サイズ：23.5cm・24.5cm
（希望サイズを必ず明記）

リムルルコスチューム
上着、ズボン、ハチマキリボン、手甲、帯の5点セット。

価格：52,290円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：CS－RIM－01
サイズ：L（Mサイズは売り切れ）

ナコルル＆リムルル プールリールキーホルダー
キャラクターのイラストつきキーホルダー。

価格：945円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PK－NR－01

草薙　京ジャケット
価格：36,540円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：J－KYO－01
サイズ：S・M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

草薙　京グローブ
フリーサイズ
価格：10,290円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：G－KYO－01

八神　庵ジャケット
価格：31,290円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：J－IOR－02
サイズ：M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

八神　庵ロングシャツ
価格：20,790円
送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：L－IOR－02
サイズ：M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

草薙　京ピンバッチセット
価格：1,050円
送料：A（送料一覧表参照）
商品番号：B－KYO－01

※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

SNKオフィシャルテレホンカードコレクション

オリジナルCDケースに入った豪華3枚組！

❶餓狼・真吾・サイコチームの3枚1セット
❷怒・庵・アメスポチームの3枚1セット
❸オロチ・京・おやじチームの3枚1セット

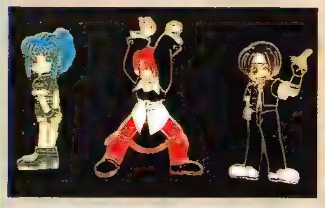


どのセットを希望するか必ず明記してください。

価格：各セット4,179円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：TL－KOF－01

NFオリジナル KOF'98 ピンバッチセット

第7回ネオジオキャラ人気投票にてNF読者に選ばれた上位3キャラが、ピンバッチになったぞ！
イラストは本誌で大活躍中の坂崎拓海先生だ!!
このピンバッチが買えるのは、NFだけ!!
3種類1セット



価格：2,625円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PB－NO－01

送料（手数料）一覧表

A＝いくつでも300円
B＝1セット100円，2セット以上200円
C＝2セットまで500円，3セット以上800円
D＝1セット500円，2セット以上900円
E＝1セット700円，2セット以上1,000円
F＝1セット1,000円，2セット以上1,500円
G＝1セットにつき1,000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は2～3日、郵便振替では5～6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2～4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か配送中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅急便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料等の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで

【通販専用電話番号】ネオジオフリークサービス部
☎03－5395－9513
受付け時間　PM1:00～PM5:00（土日、祝日を除く）

NEO・GEO FREAK 読者プレゼントコーナー

1


KOF'98
サンシェード
/1名(SNK)

※このイラストの加工品です。

2


KOF'98
タンクトップ
/3名(SNK)

3


餓狼伝説
WILD AMBITIONポスター
/5名(SNK)

4


幕末浪漫第二幕
月華の剣士
〜月に咲く華、散りゆく花〜ポスター
/5名(SNK)

5


サイトロン10周年記念
CDキャリングケース
/3名(サイトロン&アート)

6


サイトロン
メディアホルダー
/5名
(サイトロン&アート)

7


京バッチ
/5名(ネオジオフリークサービス部)

応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。
締切は3月9日必着。発表は5月号(4月9日発売)誌上。

ネオジオフリーク1月号プレゼント当選者発表

①ネオジオポケット本体+体験版ソフトセット
石田正道・新潟県/高橋爾・秋田県/山田直志・静岡県/澤井孝文・長崎県/田中節世・三重県

②KOF'98ポスター
桑山沙千・愛知県/古谷聡子・兵庫県/宮田浩史・徳島県/小林裕和・福島県/徳田博司・神奈川県

③SCITRON Anniversary Special Sampler
村上明大・青森県/高橋郁恵・埼玉県/今津豪・岐阜県/今野健一・宮城県/倉林篤人・群馬県

④フローティングボールペン
高尾洋介・福岡県/高橋律年・神奈川県/荒川晃市・埼玉県/窪田康範・富山県/上村宏樹・東京都

⑤サイトロンCDポーチ
釜谷正寿・青森県/藤田つかさ・千葉県/太島光一・石川県

⑥マネーアイドル・エクスチェンジャーポスター
山崎信吾・神奈川県/赤塚直弘・大阪府/米田喜紀・和歌山県/大和勝川・埼玉県/村山恒之・神奈川県

⑦マネーアイドル・エクスチェンジャーミニステッカー
中村浩二・青森県/坂井貴弘・北海道/岩津幸司・岐阜県/光田晃・東京都/大沢友則・埼玉県/脇山圭子・千葉県/藤井幸枝・山口県/落合洋二・鹿児島県/坂木淳・福井県/小林正博・東京都/他10名

以上のみなさん(敬称略)が当選です。おめでとうございます。

月刊4コマFREAK

作・画/坂崎拓海



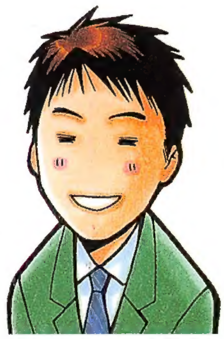
SNK宣伝課

中村はんの今日もタルいわ

恐怖のバレンタイン!?

イラスト/RURU

ストーリー/RURU＆稲葉祥子





NEO・GEO FREAK 4月号予告

次号は3月9日発売　定価590円（本体562円）

餓狼伝説 ～WILD AMBITION
全キャラ対人戦攻略／連続技

映像で見るKOFストーリー
ザ・キング・オブ・ファイターズ ビジュアル集Ⅰ

ATHENA
～Awakening from the ordinary life～
序盤攻略

特集リポート
ネオジオフリーク・バレンタインデー スペシャルイベント

◆第13回イラスト講座
講師／石田あきら

◆キャラクターテキスト
楓
（月華の剣士シリーズ）

◆連載コミック
KOF炎の不条理劇場
SNK宣伝課中村はんの“今日もタルいわ”

◆声優連載コラム
生駒治美～さかなのさんぽ
安井邦彦～Hello, Goodbye

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK 3月号
1999年3月1日発行（毎月1回・1日発行）
第5巻第3号　通巻46号
定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL 03-5992-2051
広告営業TEL 03-5992-2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
TEL 03-5395-6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／新井正信、林由貴恵
●編集スタッフ／脇田明美、小野省悟、片山恵子、稲葉祥子、上原朋之、中嶋竜、山崎誠、伊藤明照
●攻略スタッフ／修羅騎士　鷹、蒼炎闘士ゆーち、DSP-たろりん、モリスケ、奥女中秀麿、ハンター改、飲み頃KING、ヒデ本条、ONI-SUZUKI、Kaz　78年式、L.L.terra、まっちー、なも、ILPけんちゃん
●制作スタッフ／鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭）、松永一美、Faith、杉田デザイン・オフィス、渋川賢司、小野真由美
●サービス部／小林房子
●広告営業部／小串紀博、小林邦秋、占部啓介、葛西紀子、小林幹尚、織田倉啓、梶敏也、作花範男、髙井美恵、中川真理子、宮崎有史、井口明、大島剛、加藤義明

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

2月14日開催　当日券あります。直接会場までお越し下さい。

NFバレンタインデースペシャルイベント
参加して得する8つの秘密

1. ゲストに安井邦彦さん、生駒治美さんがきてトークショウをするゾ（司会はSNK宣伝課・中村はん）
2. 豪華賞品が当たるビンゴ大会があるゾ
3. ネオジオポケットカラーで遊べるゾ
4. 来場者全員にプレゼントがあるゾ
5. ネオジオグッズ（ムック等のバックナンバーもあり）の即売会があるゾ
6. コンテストで入賞したコスプレイヤーは、豪華プレゼントがもらえるゾ（コスプレ来場者全員が対象）
7. 4月号でこのイベントの特集を組むので、誌面に掲載されるゾ
8. 秘密の話が聞ける…かも

詳細はP113をごらんください



NEO·GEO FREAK
1999年3月1日発行(毎月1回・1日発行)　第5巻第3号／通巻46号
雑誌07225-3
T1107225030597